JOYSTICK



JOYSTICK HEBDO

N° 37 • 19 JUILLET 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

TESTS
EN EXCLUSIVITE
BUFFALO BILL
PERMIS DE TUER

EXCLUSIF!
LE RETOUR d' INDY
ST - AMIGA - CPC

Les meilleurs
TRUCS - POKES
ASTUCES

MAGNUM LIGHT PHASER
Le nouveau joujou d'Amstrad

T 2788 - 37 - 10,00 F



E D I T O

SEA, JOYSTICK AND SUN...

Mmh!... La plage, le soleil, l'eau bleue des lagons bercée par la brise tropicale... L'équipe de votre Hebdo unique et préféré s'en va prendre des vacances bien méritées!
Mais d'abord, on finit de vous peaufiner le numéro spécial: 80 pages démentes pleines de pin-ups, d'infos, de pin-ups, de listings, de pin-ups, de jeux et encore de pin-ups...
Avec ce numéro pas ordinaire, plus le N°37 que vous tenez entre les mains (ou entre vos pseudopodes, si vous êtes l'un de nos abonnés de Ganymède), vous aurez de quoi vous occuper pendant une bonne partie de l'été, et en tout cas jusqu'à la sortie du N°38, le 6 Septembre.
Et puis 3615...JOYSTICK, le serveur le plus chô, reste bien sûr opérationnel contre vents, marées, et bouchons sur l'autoroute!
Et moi, dans tout ça, vous croyez que je vais me reposer?... Que nenni! Je vais devoir me traîner sous le soleil (pas n'importe où, juste en dessous) pour y observer attentivement de pulpeuses nayades moiteusement moulées dans des maillots de bain aux couleurs psychédéliques, cachant derrière des lunettes de soleil des yeux plus lumineux que les gyrophares du Boeing 747 d'Europ-Insistance, les courbes de leurs corps de sirènes plus envoûtantes que les ondulations du cobra royal qui s'apprête à se goinfrer une religieuse au chocolat, les teintes veloutées et exotiques de leur peau ardentes à en faire s'évaporer les vagues qui déferlent en rouleau sur les rivages les plus gelés de l'Antarctique, leurs cheveux sombres et soyeux cascadant sur leurs épaules avec plus de langoureuse volupté que le silence qui retombe après du Mozart, leurs bouches sensuelles, leurs mains diaphanes, leurs cuisses moelleuses, plus voluptueusement langoureuses que le silence qui précède du Jean-Michel Jarre et qui devrait ne jamais s'arrêter... Et vous croyez que je fais ça pour le plaisir?! Alors que je vais faire des repérages, prendre des croquis pour les prochaines pin-ups d'édito, par conscience professionnelle, et uniquement dans l'intérêt des lecteurs!
Ah lalaaa... Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour vous!...

Bruno Bellamy.

SOMMAIRE

N° 37
du 19 JUILLET 1989

Photo de couverture : INDY est de retour

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par BUSINESS Edition, SARL au capital de 50 000 F en cours de constitution
REDACTION : 53, Avenue Gambetta - 92400 COURBEVOIE
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Redacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT
Publicite : Andre UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD
• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.



INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE



sur ST

J'étais encore un tout jeune adolescent quand tout a commencé. Mon père, Henry Jones a toujours été fasciné par l'histoire du Graal et a consacré toute sa vie à rassembler des informations de tout genre s'y rapportant. Son but: découvrir un jour le Graal, fabuleux vase mystique donnant la suprématie durant un millénaire à celui qui boit son contenu. C'est de là que vient ma fascination pour les objets anciens.



Un jour, alors que je n'étais encore qu'un boy scout que tout le monde surnommait Indy le curieux, j'ai surpris des hommes qui avaient trouvé une merveilleuse croix.
Fasciné, je n'ai pas supporté l'idée de les laisser l'emporter avec eux, persuadé que sa juste place était dans un musée. Je me précipitais alors pour la leur subtiliser et, heureux d'avoir réussi, je l'apportais à mon père. Au moment où j'allais lui montrer ma trouvaille, les nazis (puisque c'était eux à qui j'avais dérobé la croix du Coronado) firent irruption dans la pièce et, non content de récupérer leur bien, enlevèrent mon père sous mon regard terrorisé. Depuis, je me consacre, comme mon père, à l'archéologie en risquant très souvent ma peau, à la recherche d'objets mystérieux au plus profond de la forêt amazonnienne, dans les contrées réputées extrêmement dangereuses. Heureusement pour ma santé, j'ai une profession un peu plus stable mais aussi risquée: j'enseigne l'archéologie dans une faculté de grand renom. La recherche archéologique est donc pour ainsi dire mon passe-temps favori (je suis incapable de vivre trois heures sans action). Etant relativement en manque d'action depuis un bon bout de temps, je décidais de poursuivre les recherches de mon père et de découvrir le Graal à sa place. J'ai donc passé des semaines à étudier les notes de mon père. Après de longs moments de réflexion, j'en ai déduit que mon père avait trouvé la cachette du Graal, que c'était la raison pour laquelle les nazis l'avaient enlevé (imaginez Hitler régnant mille ans sur le monde), et que les notes qu'il m'avait laissées avaient pour unique but de me permettre de le retrouver, en supposant qu'il soit encore en vie. Dès lors, il ne m'était plus permis de perdre une minute. Très vite équipé, j'achète mon billet d'avion.
Pendant que l'avion vole en direction de l'Autriche, je rêve de la scène durant laquelle, étant jeune, j'ai du faire l'acrobate pour parvenir à prendre la croix du Coronado des mains des nazis. C'est là que l'aventure commence réellement sur l'écran de mon ordinateur. Je me souviens de la grotte, au cœur du Colorado, dans laquelle je suis descendu avec une torche pour m'éclairer. Des lianes pendaient du plafond et, mon agileté et mon joystick aidant, je les utilisais pour passer d'un étage à l'autre. Malheureusement pour moi, les nazis avaient placé des gardes tout le long du chemin. Dès les premiers pas, un lanceur de couteaux tentait de me faire la peau. Evitant avec adresse ses lames, je suis descendu au fond de la grotte et il m'a fallu affronter de nombreux dangers pour parvenir à trouver la croix du Coronado. J'ai du mettre hors de combat des nazis qui voulaient m'éliminer à coups de révolver, jouer à Tarzan au dessus d'eaux mortelles, marcher sur des planches moisies maintenues au-dessus de ravins très très profond (j'adore voir les planches tomber en poussière à l'écran), zigzaguer entre les stalactites qui se détachaient du plafond de la grotte à tout moment pour finir sur ma tête de plomb (de pixel plutôt!). Un





OM



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE



sur CPC

INDY

INDIANA JONES and the Last Crusade



vrai parcours du combattant. L'avion a maintenant atterri et une hôtesse on ne peut plus sexy me réveille en douceur pour m'avertir que l'avion est arrivé à destination. J'aurais bien passé la nuit avec elle mais je dois d'abord aller secourir mon père. Arrivé au chateau de Brunwald, je parcours le labyrinthe souterrain dans tous les sens, essayant de localiser mon père le plus rapidement possible. Mais qu'est-ce que vous croyez? C'est pas évident de se diriger dans tous ces couloirs! Heureusement que j'ai des indices dans les notes de mon père qui me permettront de sortir rapidement de ce dédale pour passer au niveau suivant. De plus, je n'ai absolument pas envie de rester ici très longtemps parce que les boules de feu qui tombent du plafond vont finir par abimer mon beau chapeau tout neuf.

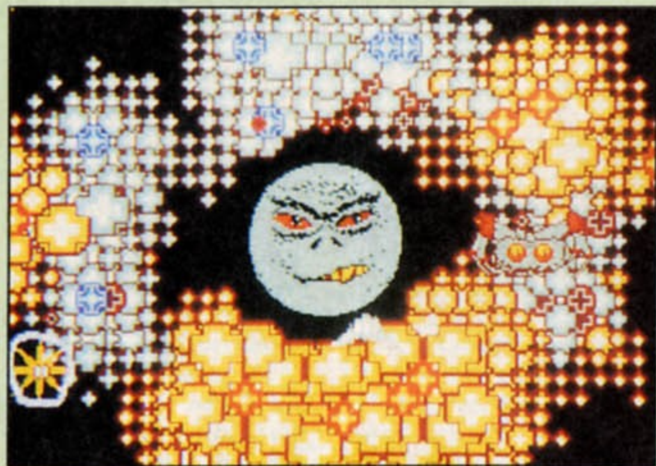
Bref, je cours, je saute, je cours à nouveau, je saute encore, je m'éclate quoi (surtout au fond des oubliettes)! Ce que j'aime le plus, c'est d'enrouler mon fouet autour des axes qui sortent des murs et me balancer comme ça d'une plate-forme à l'autre. J'ai vite localisé mon père mais maintenant, il nous faut encore quitter l'Allemagne entiers. Pour cela, nous tentons de nous enfuir en vitesse, sachant que des mini avions sont postés au sommet d'un zeppelin quittant l'Allemagne. C'est tout juste si nous ne vaumissons pas notre déjeuner sur la passerelle tellement ça tangue (je vous conseille de ne rien manger avant d'arriver au troisième niveau parce que là, l'écran monte, descend, monte, descend, monte, descend et ce tout le long du niveau. C'est cruel pour l'estomac!). En chemin, des soldats nazis nous barrent le passage et nous sommes obligés de les assomer à force de coups de poing (et dire que j'ai horreur de la violence!). Nous y parvenons sans trop de difficultés mais durant la fuite, mon père est blessé au cœur et le seul moyen que nous ayons pour le sauver est de lui faire boire le contenu du Graal. A l'aide des avions miniaturisés, nous nous dirigeons donc en direction du Temple du Graal qui nous réserve plein de surprises. L'accès du temple est protégé par des fossés sans fond qui, après un peu d'entrainement, sont aisément franchissables. Ensuite, nous rencontrons des scies circulaires qui parcourent de long en large les dalles sur lesquelles il nous faut passer. Ce sont des passage très délicats où il faut sauter avec une énorme précision si l'on ne veut pas avoir les c... coupées en deux. Par la suite, des symboles inscrits sur le sol devront être parcourus dans un certain ordre qui, s'il n'est pas respecté, entrainera l'arrêt du cœur de mon père causant innévitablement sa mort. Si nous arrivons à trouver le Graal, j'écrirais un livre dans lequel je raconterai tous mes exploits, et il parait même qu'une certaine société qui s'appelle LUCASFILM GAMES veut faire un jeu d'aventure sur mes derniers exploits. Super, non?

INDIANA JONES THE LAST CRUSADE est une véritable réussite sur tous les points. Quelle que soit le standard, LUCASFILM a su exploiter au maximun les capacités de la machine et a fait des adaptations de qualité. Sur AMIGA, les graphismes, les animations et la musique sont splendides. De même pour la version ST qui est également merveilleuse. Quant à la version CPC, même si l'animation est moins belle, elle a su rester passionnante. Ce jeu ne m'offre même pas le plaisir de faire une critique, même toute petite, car il n'a pour ainsi dire aucun défaut, et ce sur l'ensemble des versions. Si vous avez gardé un mauvais souvenir de la première version d'INDIANA JONES, celle-ci ne pourra pas vous décevoir.

Ed. US GOLD/ LUCASFILM
disponible : AMIGA CPC - ATARI
Testé sur AMIGA - CPC ATARI
OLIVIER

WICKED

Attention! Prenez garde! WICKED est un soft piège. D'apparence innofensif, c'est un logiciel qui, une fois qu'il vous tiens, ne vous lache plus jusqu'à ce que vous ayez expiré votre dernier souffle. Dans ce jeu diabolique, vous dirigez une étoile de feu qui a le fabuleux pouvoir de créer des générateurs de flux bénéfique. Face à vous, un monstre ayant le pouvoir de créer des générateurs de flux maléfique. Chacun des adversaire a également le pouvoir de tirer des balles d'énergie pure. Que le combat commence!!! Sur le terrain de jeu sont disposés plusieurs générateurs oranges bénéfiques et bleu maléfiques. Chaque générateur produit des excroissances qui recouvrent celles de l'adversaire sur une certaine distance. Pour augmenter cette distance, il faut récupérer les pastilles que produisent les générateurs et les placer sur une protubérence de couleur orange pour qu'elle devienne un nouveau générateur de flux bénéfique et recouvre ainsi une plus grande partie de l'écran. Si un générateur ennemi est recouvert, il disparait. Afin de pouvoir recouvrir une partie de l'ennemi, il faut au préalable tuer la partie à recouvrir à l'aide des balles d'énergie et avoir un générateur à proximité. Une fois tous les générateurs et protubérences de l'adversaire recouverts, on passe au tableau suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier signe du zodiaque (les tableaux sont les étoiles qui composent les douze signes du zodiaque). De temps en temps, des bonus apparaissent pour vous donner un double ou triple tir, un laser ou même pour vous rendre attirant (mais non, pas par les filles, par le monstre!!!). J'ai beaucoup apprécié la musique et l'ambiance graphique lugubres à souhait ainsi que la grande diversité des ennemis qui vont du nuage de mort jusqu'au diable en passant par l'antipathique hydre à trois têtes, par la scie circulaire et par plein d'autres affreux jojos. Il est vrai que c'est un jeu très très monotone mais il en émane une étrange atmosphère qui m'a obligé à rester trois heures d'affilée devant mon AMIGA la première fois que je l'ai chargé et cinq heures la seconde fois devant mon ST. Il est donc certain que WICKED est un hit, alors qu'il est d'une monotonie affligeante. C'est bizarre je sais, mais c'est comme ça. Seul ELECTRIC DREAMS est capable de réussir un tel exploit: faire un jeu monotone et captivant à la fois.


sur AMIGA

Ed. ELECTRIC DREAMS
disp. : ST AMIGA
Testé sur ST - AMIGA
OLIVIER

SDI

Bip, bip, bip boummm! la guerre nucléaire à éclaté, génial enfin une occasion d'utiliser mon vaisseau anti-atomique, et de devenir le héros national en sauvant mon pays et le genre humain d'une destruction certaine. Bien, je monte dans mon petit vaisseau qui lui même est transporté par la fameuse navette CHALLENGER et c'est parti mon kiki. Les missiles arrivent de partout, les vaisseaux Russes également, je m'en prend plein la gueule, mais heureusement que mon bijou est doté d'un formidable canon laser lui permettant de détruire tout ce qui bouge. Je rappelle que la scène se déroule dans l'espace à proximité de notre bonne vieille planète, ce qui offre une vue de la terre et un paysage parsemé d'étoiles luisantes de tous leurs feux. Les beaux graphismes, sur les versions AMIGA et ST ne sont pas tout dans un jeu. Dégommer de jolis sprites anormalement peu agressifs, c'est le peu d'intérêt que nous apporte SDI qui se place loin derrière R-TYPE ou MENACE.

Ed. ACTIVISION
disp. : AMIGA
Testé sur AMIGA
DAVID



JAMES BOND 007 PERMIS DE TUER™

Oh oui, oui, ouiiiiIII Encore James, encore! ouiiiiiiiiIII Bip! Bip! Bip! Agent 007, Sanchez, le plus grand trafiquant de drogue tente de s'enfuir du pays! Vous avez été désigné pour l'intercepter. Bonne chance Bond. Bip! Bip! Bip!...Oh James! J'en ai assez de vous voir courir du matin au soir. Vous ne vous occupez jamais de moi.
Je vous quitte, adieu! Vlan!

C'est ainsi que commence mon week-end (et pourtant j'ai bu mon verre de Saint-Yorre ce matin, je ne comprends pas). Eh oui, le métier d'agent secret de sa majesté n'est pas de tout repos, malgré les filles et l'argent. Avant de partir en mission, il serait plus prudent de ne pas oublier mon fidèle Baretta. Je rejoins Félix et grâce à son hélicoptère, nous essayons de rattrapper en rase-motte la jeep de Sanchez. Autant vous dire que ce n'est pas évident. Non seulement il va vite mais en plus il y a ces fout... maudits gratte-ciel qui ne trouvent rien de mieux que de se placer sur mon chemin. En plus de cela, les accolytes de Sanchez nous canardent sans répit depuis le sol. Heureusement, l'hélico est très maniable et il est équipé de roquettes, très utiles pour faire sauter la gu... figure de ces sales trafiquants de drogue. Mince, Sanchez nous a échappé. Bon! Il ne me reste plus qu'à le poursuivre à pieds. Je saute de l'hélico, prends quelques chargeurs, et me voilà lancé sur les traces de l'infâme bandit. Apparemment, tous les bandits ne sont pas idiots car celui-là a pensé à placer ses hommes de main aux endroits stratégiques de la ville qu'il me faut traverser pour rejoindre Félix. Tant pis pour eux, ils n'avaient qu'à pas faire de la contre-bande (et nah). Pan! Poum! Tacatacatac! Boum! et voilà, ils sont tous morts. Tiens, il en reste un! Pan! Booooouuuummmm!!! Quelle idée aussi de se cacher derrière un fût de pétrole! Quel imbécile. Tiens, ça sent le cram... brulé! (Décidément, depuis que j'ai eu le malheur d'accepter cette mission dans une bande de punk, mon langage a la fâcheuse tendance à se dégrader de jour en jour). Mais?? C'est moi qui est en train de cramer! AAAaaaahhhhh!!!

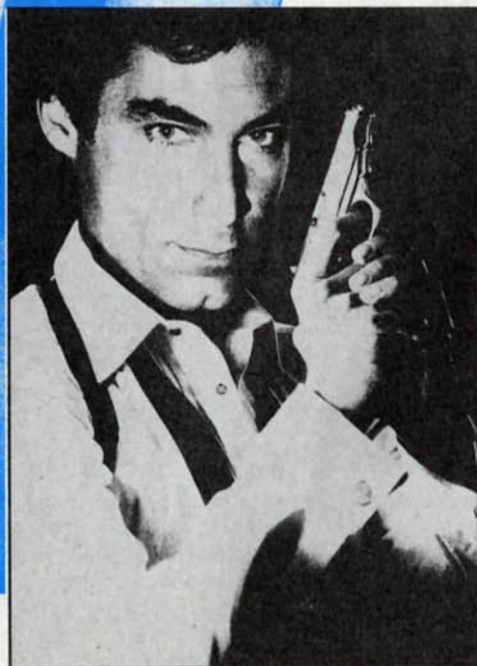
- Bip! Agent 007 a eu problème...stop... Retrouvé montre or et rubis... stop... Ramenons restes pour barbecue... stop...stop... AAArrrggggghhhh (Money Penny en agonie).

Dans ce jeu, vous serez amené à utiliser de nombreux moyens de transport dans de très nombreuses situations. Ce soft comporte six parties toutes aussi belles et captivantes. On a toujours envie d'aller plus loin dans le jeu, ce qui est un atout de qualité. En ajoutant une excellente animation (surtout sur AMIGA), des graphismes splendides, une musique de qualité et une difficulté très bien dosée et une grande diversité des décors, on obtient ce qui s'appelle un MUST. Alors dépêchez vous d'aller l'acheter chez le revendeur le plus proche. Faites tout de même attention de ne pas, dans un moment de distraction, aller le réclamer au commissariat de police du quartier car vous risqueriez d'avoir quelques ennuis.

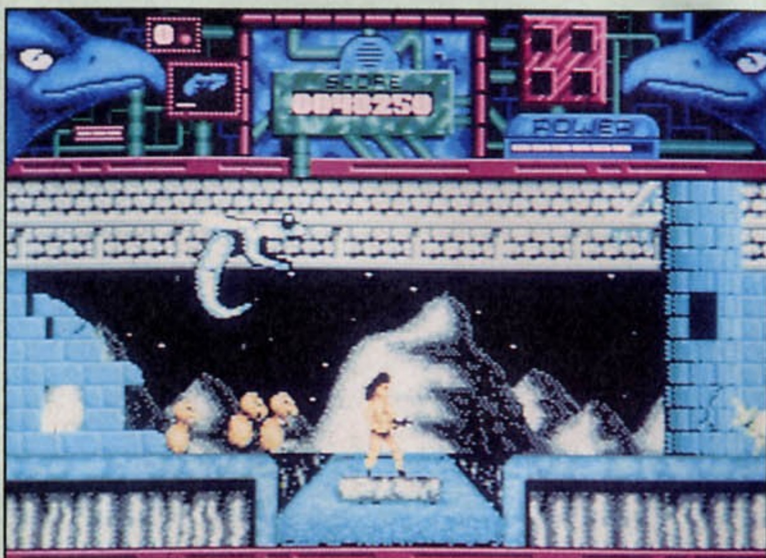
Ed. DOMARK
disp. : ST AMIGA
Testé sur ST AMIGA
OLIVIER







HAWK EYE



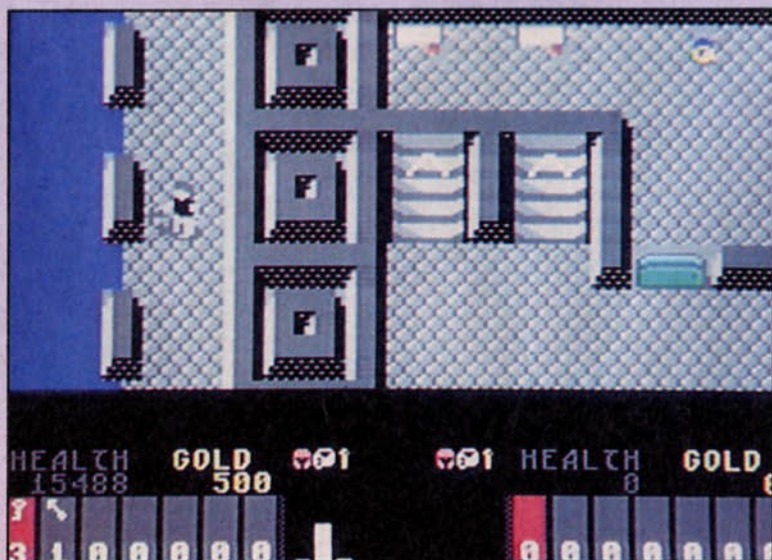
Après avoir été dans la peau de plus d'un barbare justicier et sanguinaire à l'épée dévastatrice, me voici à présent réincarné sous la forme d'un barbare cybernétique armé d'un canon-bazooka-laser (que voulez-vous, on n'arrête pas le progrès!). Et puis, maintenant que la guerre nucléaire a dévasté la terre, il n'y a plus de belles et charmantes princesses à secourir mais plutôt des mutantes hideuses alors tant qu'à faire, mieux vaut essayer de sauver sa peau. C'est d'ailleurs ce que ma conscience m'a dicté. Me voilà donc sur le vaste désert qu'est devenu la Terre, armé de la dernière arme portable que l'homme ait eu le temps de fabriquer avant de se transformer en créatures immondes. Pour sortir de cet enfer, il me faut récolter certains objets qui apparaissent aléatoirement sur le terrain que je parcours. Ces objets me permettront de regagner l'énergie vitale qui m'est nécessaire pour survivre, les munitions que ma quadruple arme utilise, et certains objets, quatre pour être précis, me permettront d'accéder au niveau supérieur, un peu plus près de la liberté. Mais récolter tous ces objets n'est pas chose facile car les crevasses et les créatures, parfois énormes, risquent à tout moment de faire décroitre mon énergie vitale, m'entrainant ainsi vers une mort lente. Mon avenir semble compromis, aussi je compte sur vous pour m'aider à sortir de cet enfer. O grand dieu de la micro-informatique! La prochaine fois, daignerais-tu m'envoyer dans un jeu où je serai un prince chamant qui doit sauver une Bellaminette des griffes d'un sorcier gateux sur le point de crever, de préférence à la fin du jeu? Je t'en remercie à l'avance.

HAWK EYE est doté de très bonnes musiques très rythmées qui donnent très vite envie de jouer ainsi qu'une grande maniabilité du sprite qui accentue cette envie. Ce jeu aurait put être formidable si trois points avaient été plus travaillés: les sprites sont mal finis, l'action est trop répétitive et les niveaux trop courts, ce qui lasse rapidement. HAWK EYE est un jeu dont l'action se rapproche de celle de BAAL, sans toutefois réussir à vraiment accrocher le joueur.

Ed. THALAMUS
disp. : ST
Testé sur ST AMIGA
OLIVIER

FIRE KING

Vous connaissez GAUNTLET? Si oui, vous connaissez également FIRE KING. En effet, FIRE KING n'est que la pâle copie dans laquelle seuls les décors et les sprites ont changé: cela s'appelle communément un clône. Au début du jeu vous avez le choix entre six personnages différents et la possibilité de jouer à deux. Les personnages devront visiter les multiples étages d'un château (tours, catacombes, etc...) fréquenté par des fantômes, des bulles, des gardes, des tornades, des rats et plein d'autres monstres en tout genre au péril de leur vie (vous remarquerez que vie est au singulier). Tous les éléments d'un petit GAUNTLET sont là: nourriture, coffres à surprise, portes, clefs (pour ouvrir les portes), et tout et tout. Je dis «petit GAUNTLET» parce que FIRE KING est un GAUNTLET sans rien de plus (si, 2 personnages en plus) et avec beaucoup en moins: animation peu rapide ce qui est très gênant dans ce genre de jeu, ennemis trop nombreux et trop durs à tuer, action peu prenante. La seule chose que m'ait donné ce soft quand je l'ai testé n'est pas une envie de jouer, ni de me tirer une disquette entre les deux yeux mais une envie de... bof! qu'importe...



Ed. ELECTRONIC ARTS
disp. : C64
Testé sur C64
OLIVIER

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES

Salut les sportifs! J'ai une surprise pour vous! TYNESOFT vient de sortir un nouveau jeu de "sport": BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES. Et je peux vous assurer que le titre est aussi long que le jeu est bien. Cette fois ci, je suis transporté en plein western à la période des jeux annuels. Manque de chance, les cowboys m'ont pris pour BUFFALO BILL à cause de ma barbe et mon air méchant...





A peine ai-je le temps de réaliser ce qu'il m'arrive qu'un spectacle en mon honneur commence: un lanceur de couteau indien doit envoyer huit couteaux sur une grande cible tournante sur laquelle une très belle indienne a été attachée. On m'a même promis qu'elle me sera offerte à la fin de l'épreuve. Là où cela se corse, c'est que l'indien a les yeux fermés et que c'est moi qui doit diriger sa main. Autant dire que si je veux passer une nuit agréable, je ferais mieux de ne pas trouer la jeune fille. Tchac! Tchac! Tchac! Tchac! Tchac! Tchac! Tchac! Tchac! Voilà! Grâce à mon habileté hors du commun, cette créature de rêve digne des plus belles Bellaminettes aura la chance de passer la soirée avec le beau playboy que je suis en un seul morceau. Mais auparavant, j'ai encore cinq épreuves à disputer. J'arrive maintenant dans le canyon, mon six coups à la main, et me voilà parti dans une scéance de tir endiablée. Première phase: je dois tirer à l'aide de mon six coups hyper puissant (il vous exploserait un éléphant à 100 mètres) sur des panneaux qui se lèvent avec, sur chacun, l'image d'un pistollero, d'un cowboy en position de tir, d'un shérif, d'une ménagère ou même d'une fillette. De temps en temps, quelques zigotos tels des tortues, des vers de terre et des invaders (y'en a un qui s'est gourré de jeu) qui passent et même que je peux les dégommer pour me faire plaisir, mais comme ça ne rapporte pas de points, il vaut mieux que j'économise mes balles. Ensuite, un cowboy envoie des bouteilles vides en l'air et c'est à moi d'en dégommer le plus possible. Personnellement, je pense que vu le recul de mon pistolet à chaque fois que je tire, c'est plutôt des boites de conserve qu'il aurait du envoyer! Une fois mes 48 balles utilisées, je passe à l'épreuve suivante, celle du rodéo tant attendu. Ah les traitres, ils auraient quand même pu me donner une monture un peu plus calme! Quoiqu'ils ont peut-être pensé que pour BUFFALO BILL... Ho! Hooo! Hé! Hooooo! Hé! HHhhaaaa! Et splatch, dans une bouse de vache! Moi qui avait mis mon plus beau veston. Bon, je vais me changer et on continue... Ca y est! J'ai mis mon veston de cuir léger (sans les manches parce qu'il fait une de ces chaleur, je ne vous dis pas!) parce que maintenant, je vais devoir faire l'acrobate: il faut que j'arrive à la hauteur d'une diligence volée par un indien mal intentionné, que j'y grimpe et que je mette le bandit hors d'état de nuire. Allez, c'est parti! Hop! Hop! J'évite adroitement les caisses qu'il m'envoie et grâce à ma fougueuse monture, j'atteinds la diligence. Je quitte alors mon cheval pour m'agripper à la diligence afin de grimper sur le toit. Là, j'applique mes connaissances en matière de boxe pour mettre le vil peau rouge hors de combat, chose facile grâce à mes muscles méga-super-hyper-supra-hypra-ultra-schwarzenegra balèzes (si,si,j'vous jure!!!). Bon! Maintenant, j'ai besoin de concentration car il me faut encore attraper un veau au lasso et un taureau par les cornes sans faire de salamaleks (d'où l'expression prendre le taureau par les cornes). Et je ferais mieux de me dépêcher parce que la petite indienne va aller faire la lessive à la main si je traîne trop longtemps (pour ceux qui n'auraient pas compris, qu'ils aillent voir le MORE DE RIRE du n°34!).

Graphisme splendide, animation parfaite, musique qui rend très bien l'ambiance, BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES est le digne successeur de SUMMER OLYMPIAD. Ce jeu vous occupera très certainement durant des mois, surtout si vous faites des concours à plusieurs.

Ed. TYNESOFT
disp. : ST
Testé sur ST

OLIVIER

GRAND PRIX CIRCUIT



OH! qu'elles sont jolies les petites voitures, mais laquelle choisir? La FERRARI V12 cinq vitesses? la fameuse Mc LAREN V6 TURBO? ou la V8 3,5 litres des écuries RENAULT? Voila les trois bolides que vous pourrez piloter lors de la course qui suivra. Allez, je choisis la RENAULT. Oh !, elle est super, installons nous ... Whoahh c'est pas mal. Sur le tableau de bord, on trouve : Un volant (indispensable), le levier de vitesse, le niveau d'essence et l'indicateur de vitesse. Maintenant, il me reste à choisir dans quel pays vais-je concourir? C'est parti pour le GRAND PRIX DE MONACO.

Le moment du départ est arrivé, les moteurs chauffent, mes rétroviseurs sont bien orientés, pas de problème , ça roule (HEUREUSEMENT!). Deux bagnoles me doublent, j'appuie sur le champignon ou plutôt j'oriente mon baton de joie vers le haut et ça accélère; tiens tiens, surprise le passage de vitesse est automatique, normal j'suis un pro ! GRAND PRIX CIRCUIT est du même genre que TEST DRIVE, ressemblant à 3D GRAND PRIX sur CPC. Pour un jeu AMIGA, c'est amusant, mais sans plus.

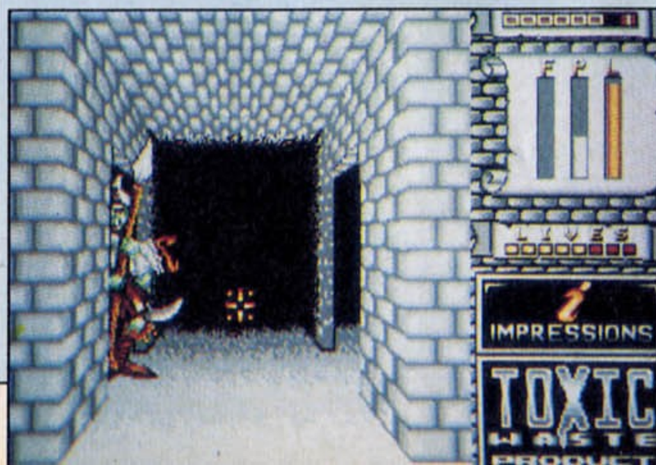
On peut lui reprocher la lenteur du scrolling, les sons peu présents dans le jeu, les graphismes moyens et peu colorés et sa jouabilité très moyenne due au mauvais «contrôle-joystick» du bolide.

Ed. ACOLADE
disp. : AMIGA
Testé sur AMIGA
DAVID

CHARIOTS OF WRATH

C'est en quelque sorte un hybride de jeu d'aventure et de jeu d'action type arcade, puisque le contexte est un château médiéval très «Donjeons et Dragons», et qu'on y joue à des jeux de tir ou même, parfois (pour se frayer un chemin à travers les murs de ce labyrinthe) à un bon vieux casse-briques. Je ne sais pas si c'est une très bonne idée de faire un jeu-cocktail en y mélangeant plusieurs petit jeux déjà bien usés (en général la qualité et la quantité ne font pas très bon ménage, dans ce domaine comme dans beaucoup d'autres), mais il faut reconnaître que CHARIOTS OF WRATH est assez bien réalisé graphiquement. Un soft qui permet de réviser ses classiques, moi je trouve que c'est sympa, surtout en période de vacances.

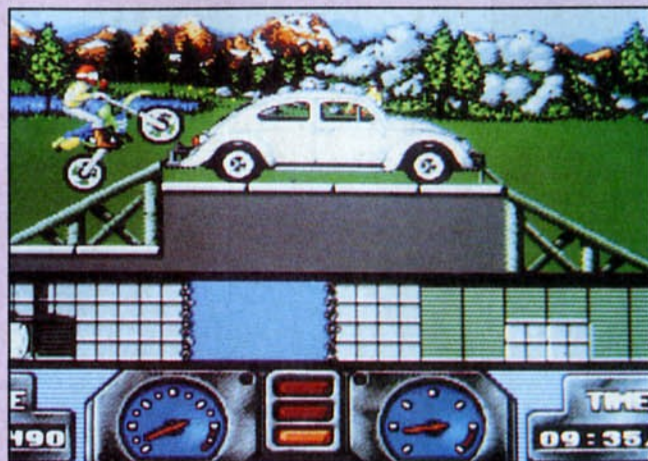
Ed. IMPRESSION SOFTWARE
disp. : ST
Testé sur ST
BRUNO





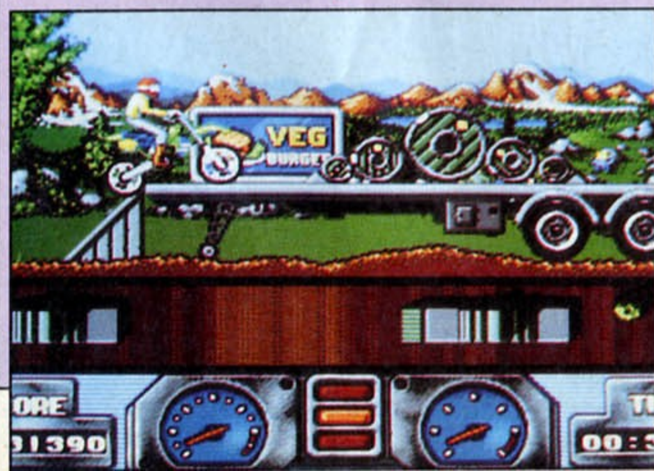
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

Mordus du cross, drogués du guidon, dingues de la moto, tous à vos joysticks: SUPER SCRAMBLE SIMULATOR est sorti. Pour la première fois, le moto-cross fait son entrée dans le monde de la micro-informatique ludique sur AMIGA. Et quelle entrée!



Décidément, je me demande de plus en plus ce qu'il m'a pris d'ouvrir mon ordinateur le jour où il m'a aspiré. D'accord c'est pas mal d'être envoyé comme personnage principal dans de beaux jeux, mais il y a des fois où je m'en passerais bien. Tenez! La fois où j'ai été expédié comme footballeur dans SKATEBALL, eh bien j'ai passé trois mois à l'hopital pour me remettre des dizaines de fractures que je me suis fait (ou plutôt que l'on m'a fait). Ah je vous jure des fois... Quoique cette fois, j'avoue que le Grand Joystickeur Fou (celui qui me téléporte d'un jeu à un autre sans me demander mon avis) a bien choisi! Moi qui ait toujours rêvé de monter sur une moto-cross. Bon! Le juge arbitre m'explique brièvement que je dois parcourir un certain nombre de parcours très accidentés sur lesquels il va falloir que je me décarcasse (sinon ça ne serait pas ducros (s)) parsemés d'obstacles en un certain temps limité. Je pousse sur le kick, le moteur ronronne et je me place sur la ligne de départ, le regard fixé sur la première colline à franchir. Ca y est, le coup d'envoi est tiré! Je mets les gaz à fond, passe la première vitesse et aborde la première colline en douceur. Encore quelques mètres... Première colline franchie. Mais ce n'est pas encore fini. Je passe en troisième, saute par dessus les crevasses qui jonchent le terrain et voilà une autre colline. Je rétrograde en douceur, arrive au sommet de la colline qui, sans prévenir, tombe à pic faisant une sorte de tremplin des plus inatendu. Alors là, j'ai paniqué! Bien sûr, si j'ai pas niqué, je me suis fait baiser par la colline et j'me suis éclaté au fond... au fond du ravin... c'est ça, celui qui est après la colline... oui, avec ma moto... Bien entendu, quand je dis que je me suis éclaté au fond avec ma moto, ça veut pas dire que j'ai pris mon pied, quoi qu'en tombant je l'ai pris dans la gueule! Non, pas en tombant de la colline! En tombant de la moto! Bon, si vous n'avez pas compris, rassurez-vous, ce n'est pas grave, moi non plus! Alors où est-ce que j'en étais? Ah oui. Donc je me remets de mes émotions et je repars de plus belle. Un tremplin, une colline, deux collines puis des pierres. Enfin du nouveau. Innofensives au premier abord, j'ai vite compris qu'il valait mieux passer dessus très lentement. Ces quelquesobstacles franchis, je passe la ligne d'arrivée et me prépare pour la seconde course. Là, même début, mais je distingue rapidement un camion qui me barre le passage. Vu que j'ai horreur de faire dans le détail, je prends mon courage à deux mains et je passe par dessus (ça a l'air dur comme ça mais c'est un vrai jeu d'enfant, vous verrez!). Un peu plus loin, le chemin est séparé en deux par une rangée de rondins de bois avec une grande marre qui passe en dessous et qui dépasse des deux côtés. Là encore, pas de problème. Après, je me repaye un petit coup de terrain caillouteux et repasse la ligne d'arrivée. Vous reconnaitrez que ce n'est franchement pas évident de conduire une moto d'une main ,d'écrire ce qu'il se passe de l'autre (surtout lorsque l'on est droitier) tout en prenant des photos souvenir avec les pieds alors je vous donne rapidement un aperçu de ce qu'il m'attend sur les autres parcours et je vous quitte. Il me faut traverser en tout et pour tout quinze parcours divisés en cinq séries de trois parcours. Deux séries dans la boue, deux autres de parcours d'obstacles et une dernière sur herbe. Tiens! Qu'est-ce que je fais là??? Ca c'est encore un tour du Grand Joystickeur Fou (le G.J.F.)! Il n'arrêtera donc jamais? Maman, j'veux sortir de la disquette!!!

Avec des graphismes d'enfer, une animation remarquable, des bruitages très réalistes et la possibilité de jouer à plusieurs, GREMLIN fait vraiment très fort avec SUPER SCRAMBLE SIMULATOR (souvenez-vous de l'excellent travail fait avec F.O.F.T.). Un des meilleurs jeux du moment.

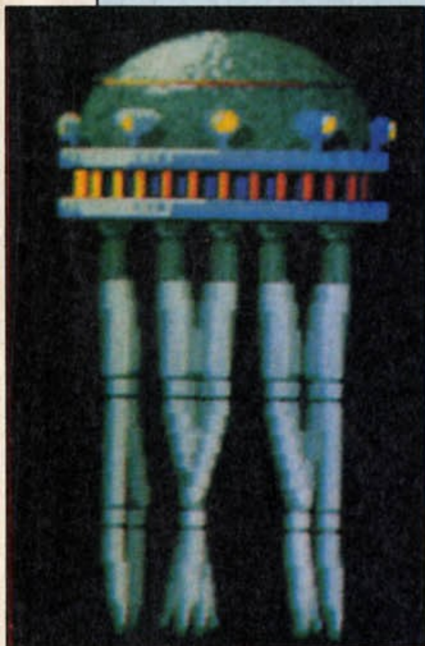


Ed. GREMLIN
disp. : AMIGA
CPC - C64
Testé sur AMIGA
OLIVIER

DATASTORM

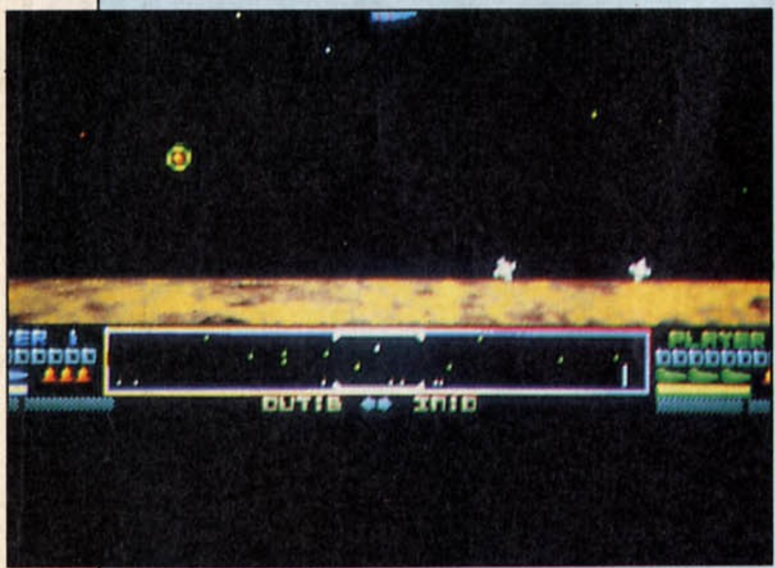
DATASTORM est un JDTASH, où vous pilotez un bon vieu vaisseau spatial (souvenir! souvenir!) avec lequel vous zigouillez tout les méchants et gagnez des points à la sueur de votre laser, qui serait bien ordinaire s'il n'était aussi bien animé, si les explosions n'étaient aussi belles et aussi bien bruitées. Le scrolling, waouhh! je rêve, les sons je te raconte pas, les couleurs, mais c'est du délire, JE CRACKKK! arrêtez les mecs j'en peux plus... Et les sprites, là oui, je te l'accorde, un peu mais quand même tout ça est très bien fait. Ca me fait un peu penser à STARRAY, tiens... Une belle réalisation donc, pour un jeu sans aucune originalité, mais auquel on a vraiment plaisir à jouer, et c'est bien le but qu'il fallait atteindre, non?!





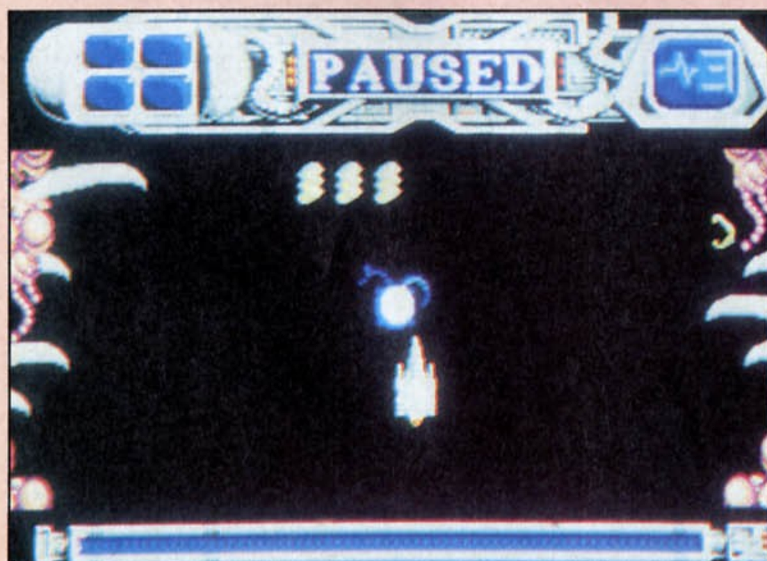
Ed. V.D.T.
disp. : ST AMIGA PC
Testé sur AMIGA

BRUNO



DOMINATOR

Devinette: Quelle est la différence entre une machine d'arcade et un AMIGA? Vous l'avez deviné, c'est la performance graphique et sonore et surtout le prix. Comme tout le monde le sait, les machines d'arcade sont très performantes mais nos chers micros compensent leur infériorité technique (en augmentation constante) par une gamme de jeux très complète. Malheureusement, si le nombre de jeux est important, leur qualité n'est pas toujours à la hauteur de nos machines. C'est le cas de DOMINATOR. C'est un shoot-them-up tout ce qu'il y a de plus classique sans rien qui puisse le différencier des autres: des vagues d'aliens arrivent sur vous et vous devez les détruire en évitant tout contact avec eux ou avec le décors, contact qui peut s'avérer mortel. Heureusement, pour ne pas être trop démodé, on a la possibilité de trouver des bonus donnant des armes plus puissantes, des vies suplémentaires ou des points supplémentaires. Mais, à présent, il faut vraiment innover pour pouvoir faire un shoot-them-up qui soit bon. Celui-ci, avec des graphismes assez bons et une musique très entraînante et lugubre voit ces deux qualités gachées par une animation trop lente, une action trop répétitive et une difficulté très mal dosée. Ce jeu aurait put être bon, voire même intéressant mais il est tout juste moyen. La version ST est de la même trempe (une véritable réplique de la version AMIGA si ce n'est que la musique est moins belle). Dommage, le titre était assez bien choisi!



Ed. SYSTEM 3
dlsp. : ST AMIGA
Testé sur ST et AMIGA
OLIVIER

ONE... AGAIN !

Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...

F.O.F.T.
(GREMLIN)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 21

Toute l'histoire commence le jour où la propulsion Lambert permettant de dépasser la vitesse de la lumière est découverte par accident. Cette découverte engendra la colonisation de l'univers (eh oui rien que ça!). Pour des raisons économiques, Terra coupa toute relation avec ses colonies. Par conséquent, tous les produits en quantité insuffisante prirent très vite de la valeur et c'est ce qui engendra un accroissement considérable du piratage intergalactique, rendant de plus en plus risqués les voyages d'une planète à l'autre, bloquant ainsi progressivement le commerce. Un jour, un riche commerçant fit appel à un pirate de grande renommée dans le but de lui demander d'escorter et de protéger ses convois de marchandise. L'accord, vite conclus, attira nombre de petits commerçants qui adhérèrent à ce contrat. Ainsi fût créée la F.O.F.T. (Fédération des Commerçants Indépendants). Depuis, toute personne ayant en sa possession un vaisseau équipé d'un laser et d'un propulseur stellaire est recruté par la F.O.F.T. Or je possède ce type de vaisseau, un Hartley MkII que mon père m'a légué. J'apprends donc que je suis recruté par la F.O.F.T. et j'embarque sur la prochaine navette en direction de la station spatiale N3. Ma mission m'est communiquée par l'intermédiaire du GalNet, système de communication télépathique sur ordinateur de bord permettant des transmissions instantanées d'un point à l'autre d'une galaxie. Ma première mission consiste à escorter un convoi durant son voyage. Une fois familiarisé avec les instruments de bord, je rejoins le convoi en un clin d'œil en passant par l'hyper espace. Tout parait facile jusqu'au moment où les pirates arrivent. La bataille est rude. Heureusement, mon vaisseau, peu armé mais très maniable, me permet d'ajuster quelques tirs mortels qui me procurent la joie intense de voir mes ennemis exploser sous mes yeux ravis. Le convoi arrivé à destination, d'autres missions m'attendent encore. Mais les missions rapportent peu. Pour devenir riche, il me faut donc faire du commerce. La possibilité de discuter avec les vaisseaux qui m'entourent est très plaisante. Mon but: atteindre le grade d'amiral et devenir très riche. F.O.F.T. sur AMIGA est véritablement un hit: une musique démente, la possibilité d'atterrir sur les planètes avec des scènes d'approche superbes à la VIRUS, un ordinateur de bord très complet que l'on peut programmer, la possibilité de communiquer avec les vaisseaux environnants, une carte de la galaxie en 3D, un scénario très riche et j'en passe car la page n'y suffirait probablement pas

LES JUSTICIERS

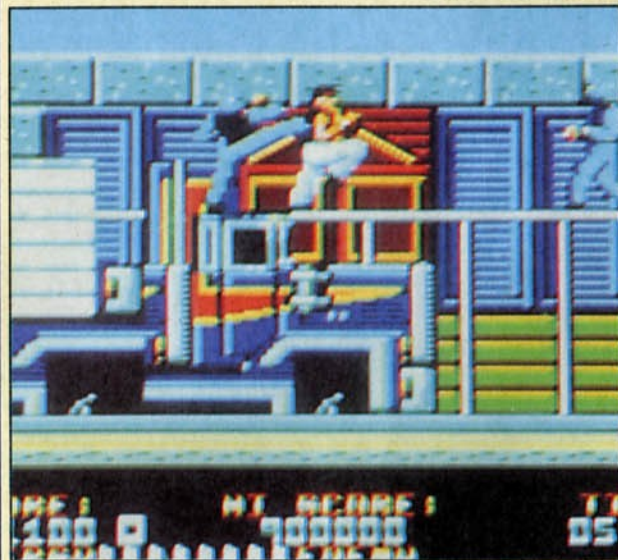


Oh les mecs, je viens de me trouver une méga recette pour me défouler!!! Tu sais les jours un peu chauds, quand tout le monde te fatigue et que t'as envie de leur mettre, à tous, une bonne pêche en pleine gueule, ne vas surtout pas à la pharmacie acheter une brouettée de calmants, non non!!! Moi je me cale devant mon CPC et je charge LES JUSTICIERS.

Je me transforme en un Super Héros, le mec qui encaisse tout, presque sans broncher et, qui est capable de te démolir une compagnie entière dès qu'il tient un peu la forme. Tiens, je choisis ROBOCOP et je flingue à tout va les gros méchants qui roulent des mécaniques dans la rue comme, les petits vicieux embusqués au premier étage. Ils tombent et ils s'écroulent les salauds, et l'ordre revient peu à peu dans cette banlieue pourrie. Un gangster vient de prendre une nana en otage, attends, j'arrive et j' le descends. L'ordre c'est moi! Yéah! The Best! Changement de décors et de techniques mais, pour la bagarre, pas de problème avec DRAGONNINJA ou encore RAMBO III.

La super compil de l'été et même plus, trois softs de haut niveau réunis sous un même titre: LES JUSTICIERS. Et en plus c'est pas cher et ça rapporte gros!!!

Je lui prépare un de ces coups de savate... DRAGONNINJA sur CPC



Ed. OCEAN
disp. : CPC
Testé sur CPC

FRANÇOIS

CHARGEZ !

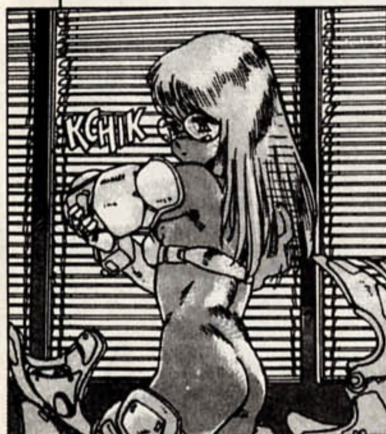
La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

DOUBLE DETENTE (OCEAN)	AMIGA
SUPERSCRAMBLE (GREMLIN)	AMIGA
- CONSOLES SEGA	
CALIFORNIA GAMES	
TIME SOLDIERS	
VIGILANTE	

INFOS
PAS GENEES

APPLESEED

Comme le responsable habituel de cette rubrique est parti explorer d'autres rivages, sous d'autres cieux (traduisez par «en vacances»!) c'est moi (Bruno Bellamy) qui assure l'interim. Du coup, je mets plein de news sur ce qui me branche moi: la BD! Après «Envie de chien» et le retour du PSIKOPAT, voici de la BD japonaise (carrément pas gênée du tout, l'info)!... Au pays du soleil levant, on appelle MANGA les petits mickeys. Là-bas, c'est un produit de big consommation, ils en lisent des millions; mais côté qualité, c'est vraiment pas ça. Il y a pourtant un auteur qui sort tout à fait du lot, et qui est tellement génial que ECLIPSE, un éditeur américain, en édite une traduction en anglais que vous pouvez peut-être trouver chez les libraires spécialisés faisant de l'import de comics américain comme ALBUM, 6 rue Dante, à Paris. Ce type s'appelle MASAMUNE SHIROW, et la série tellement géniale dont il est l'auteur, APPLESEED. On y vit les aventures d'un couple étrange (une p'tite nana et un bioroid, sorte de semi-robot), dans une civilisation post-cataclysmique où la technologie de pointe mène tout. Cet univers est dans le style des meilleurs jeux d'action et fantastiquement mis en scène, sur un scénario génial. Mais surtout, surtout, c'est vraiment super hyper méga bien dessiné. Un must absolu, surtout pour les abrutis qui prétendent que la BD est en perte de vitesse: la qualité viendra peut-être de l'empire Nippon, mais elle existe!



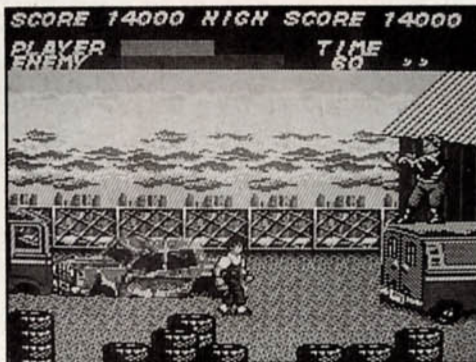
349 MAGNUM

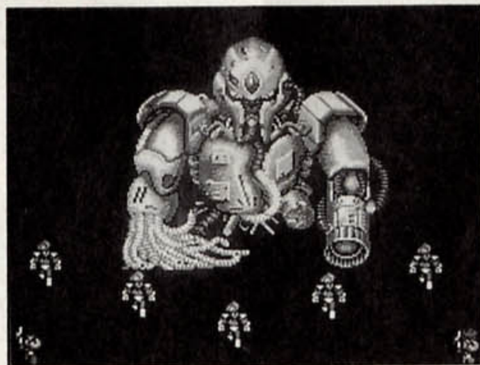


MAGNUM, c'est le nom d'un accessoire révolutionnaire, destiné aux AMSTRAD CPC, et qui devrait sans aucun doute donner à cette machine une nouvelle jeunesse. Il s'agit d'un pistolet interactif optique dédié évidemment au jeu, et qui a l'ambition de renouveler le plaisir des jeux de tir, ce qui sera facile puisqu'il est évident que le réalisme d'un SHOOT'EM UP, avec une arme de poing au lieu d'un bête manche à balai, est largement assuré. En plus il est d'une élégance rare sur le plan esthétique, ce qui ne gâte rien. Mais le plus dément, et ce qui justifie le titre de cet article, c'est son prix: 349F!!! Pas beaucoup plus cher que pas mal de joysticks. Eh bien, accrochez-vous, vous n'allez pas en revenir: pour ce prix-là, en plus, on («on» c'est VIRGIN MASTERTRONIC, qui a développé le produit, bravo) vous offre pas moins de six (6) jeux: ROOKIE, ROBOT ATTACK, MISSILE GROUND ZERO, SOLAR INVASION, BULL'S EYE, et même le fameux OPERATION WOLF! Avec ça, difficile de s'estimer lésé... D'ailleurs c'est simple, le premier qui râle, je le flingue!... Septembre promet d'être chaud entre le WEST PHASER de LORICIEL et le MAGNUM d'AMSTRAD, deux concepts totalement différents pour le plaisir de nos moniteurs.

PATRON, TROIS JEUX SEGA!

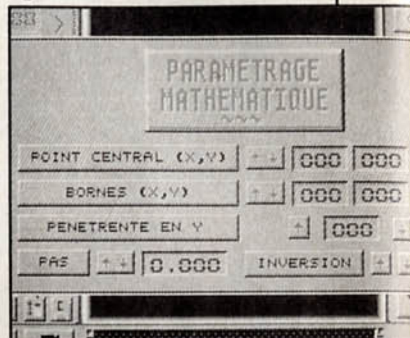
...Ca roule!... Trois jeux d'enfer vont sortir prochainement sur la console SEGA, et comme on est les meilleurs, on vous en parle avant tout le monde. Ne nous remerciez pas, c'est de bon coeur. Il y a tout d'abord une adaptation de VIGILANTE, qui a déjà été testé dans le plus bô des hebdo sur d'autres bécanes, reportez-y-vous si vous ne pouvez pas patienter. Il y a aussi une simulation de jeux typiquement californiens -d'ailleurs ça s'appelle CALIFORNIA GAMES, c'est tout dire, mais on ne sait pas encore si on y verra des california girls-, et enfin un truc qui semble bien être un jeu de tir dans l'espace, mais peut-être que je m'avance un peu trop (le titre ferait plutôt penser à un jeu de tir dans le temps), en tout cas ça s'appelle TIME SOLDIERS, et ça a l'air très bô.





SPAC

HOUSE MUSIC SYSTEM, SPRITE EDITOR, DISCO-SCOPIE vous connaissez? Car après ça, ESAT nous prépare un soft, nommé SPAC, qui permettra à tous les non programmeurs de réaliser de superbes animations de sprites sans avoir à taper une ligne d'assembleur, de GFA, de C etc... On pourra animer jusqu'à 99 sprites en même temps et tracer leur courbe de déplacement à la souris. On aura également la possibilité de gérer leur déplacement grâce à plus de trente fonctions mathématiques, ce qui peu donner des animations assez complexes. Il faut aussi noter un bon point que pourra apporter ce soft: on pourra faire jouer par l'ATARI ST un morceau de musique, digitalisé ou MUSIC STUDIO en même temps que l'animation. Je dois ajouter que la musique sera envoyée sous interruptions c'est à dire qu'elle ne perturbera en aucun cas l'animation des sprites, et par conséquent, ne la ralentira pas. La sortie est prévue pour début septembre. Et pour finir, pour vous montrer que ESAT ne vous mène pas en bateau, il naviguera lors du championnat de FRANCE de régate un bateau portant le nom de la société.



ADOBE

Mais que fait la police? Elle est de plus en plus disponible sur tout ce qui est compatible laser. ADOBE propose donc maintenant 106 polices, représentant plus de 420 polices enrichies, ce qui nous fait bien plaisir. Ah oui, c'est sur MAC, pourquoi cette question?

INFOS
PAS GENEES

UNE CONSOLE PORTABLE



ATARI CORP. sort (enfin, VA sortir (un de ces jours)) une nouvelle machine! Il ne s'agit pas encore de la station transputer ou d'un giga-ST, mais d'une nouvelle race de bécane: une console de jeux portable! Vous connaissiez déjà les micro portables, oui? C'est très cher, ça ne sert qu'aux pros et il n'existe pratiquement rien d'abordable qui n'ait pas besoin d'une prise de courant. Vous connaissiez les jeux LCD miniatures? Ca marche avec des piles de montre, c'est en noir & blanc (affichage à cristaux liquide traditionnels oblige), et il n'y a qu'un seul et unique jeu sur chaque machine. La console portable ATARI est vraiment portable: il y a des piles dedans; ça marche dans le métro, quoi, pour dire les choses franchement. C'est vraiment une console, c'est à dire que vous pouvez changer de jeu en changeant de cartouche, comme sur une console de jeux ordinaire, celle que vous branchez sur la télé alors qu'il y a justement un match de foot à cette heure là. Comme l'écran est intégré à la console, du coup, vous pouvez jouer et regarder le match en même temps (mais n'espérez pas faire un high-score si vous faîtes tout ça en même temps!). Mais le plus génial, c'est que la portabilité ne se fait pas du tout au détriment des capacités techniques: cette console est une 16 bits!!! Et l'écran à cristaux liquides et -tenez-vous bien!- un écran COULEUR! Mais oui, comme j'vous l'dis!... Résolution 160 par 102, ce qui n'est que la moitié d'un écran couleur de ST, certes, mais avec 16 couleurs parmi 4096, ce qui est bien plus que ce qu'un ST peut se permettre. Il y a quatre voies sonores, on peut connecter ensemble plusieurs de ces machines, il y a une RAM de 64 Ko, mais surtout on peut mettre là-dessus des cartouches qui font jusqu'à 16 mégas... Mais ça restera exclusivement dédié au jeu. C'est donc en quelque sorte à la fois plus mieux et moins pire qu'un micro, tout en restant comparable sans que l'on puisse juger l'un par rapport à l'autre... Vous me suivez? Plusieurs éditeurs développent déjà pour cette machine, et il faut espérer qu'elle sera rapidement pourvue en bons softs, et surtout qu'on pourra en avoir une pour tester dessus... Eh, ATARI, vous m'entendez? J'ai dit: CA SERAIT BIEN SI ON POUVAIT EN AVOIR UNE POUR TESTER DESSUS!!! Voilà, merci, bonnes vacances à tous...

CONCOURS
MISS JOYSTICK

Le voici enfin !
ce concours dont on vous parlait depuis un moment! Le principe est simple: il vous faut élire **MISS JOYSTICK**, à savoir **celle qui, selon vous, est la plus belle de toutes les pin-ups d'édito parues dans JOYSTICK Hebdo** depuis que Bruno Bellamy y sévit, c'est à dire depuis le N°24 jusqu'au N°34 inclus (ce qui nous fait 11 pin-ups; c'est pas un compte rond, mais tant pis!). Pour cela il faut remplir (lisiblement!) le bulletin de vote ci-dessous (désignez votre pin-up préférée en donnant le numéro de JOYSTICK Hebdo dans lequel elle est parue), et le renvoyer à JOYSTICK Hebdo. S'il vous plaît, à la mention «Sexe», ne répondez pas «oui» mais plutôt «masculin» ou «féminin», selon le cas, merci...
La bellaminette qui sera élue MISS JOYSTICK sera évidemment celle qui aura recueilli le plus de votes. Si justement vous avez voté pour celle-là, vous gagnez! **Et vous gagnez un prix pas ordinaire: une pin-up de Bruno Bellamy à tirage hyper-limité, en couleurs, totalement inédite, et dédicacée à votre nom par l'auteur.**
Vous pouvez poster votre bulletin de vote jusqu'au 31 août inclus. Dépêchez-vous quand-même, elles frrrrrémissent d'impatience!!!

BULLETIN DE VOTE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS MISS JOYSTICK
177 rue Saint-Honoré, 75001 PARIS

NOM.................................... Prénom..............................
Adresse...
CP.................Ville..
Sexe.. Age...
Je vote pour la pin-up du N°...
Remarques complémentaires
(injures, compliments, suggestions...) :

LA RUBRIQUE DU ST

LA BAIE DESANGLES

TOS 89

COPIER

FORMATER Disque A B

Nom : ________.___

SIMPLE DOUBLE face

Disque A:

Disque B:

OK ANNULER

La boîte de formatage

Je m'avais dit: "tiens, cette semaine, je vais leur causer du STOS, qui est enfin en français". J'ai voulu le lancer, et il n'a pas marché. A cause que je viens d'installer le TOS 1.4 (alias TOS 89) dans ma bécane. Alors je m'a dit: "ben ça fait rien, je vais leur parler du TOS 1.4". Je ne suis pas du genre obstiné.

Déjà, c'est pas la peine de téléphoner à Atari, ni d'aller assiéger votre revendeur, il n'est pas encore disponible. Il ne commencera à équiper les machines qu'en septembre. On ne sait pas très bien s'il sera vendu séparément, mais il est probable que comme de coutume, il sera possible de l'acquérir pour un prix modique auprès d'un revendeur. Restera à l'installer, et là, c'est déjà moins facile. Mais bon, il y aura bien quelqu'un pour faire le schéma d'implantation, on vous le donnera peut-être, quand les Roms seront dispo.

Tos, donc, 89. D'abord, les accès disque sont beaucoup plus rapides. Sur un disque dur, c'est nettement sensible. La copie de 200 fichiers, par exemple, qui implique beaucoup de déplacements de la tête de lecture, et beaucoup d'accès au catalogue, est 10 à 20 fois plus rapide avec le TOS 89 qu'avec les anciens (sans Turbodos, bien sûr, mais Turbodos ne marche pas avec plus de 4 partitions).

Ensuite, on peut lancer un programme en Auto. C'est super, non? Enfin une nouveauté! Ca y est, pensez-vous, le père Desangles est devenu fou. Bientôt, on va lui dire qu'il y a même une souris et il va sauter en l'air de joie. Le grand âge a fini par le rattraper. Mais non, attendez un peu! D'abord, on peut lancer n'importe quel programme en Auto, y compris un programme Gem qui utilise la souris, les fenêtres et l'AES, ce qu'on ne pouvait pas faire avant; et ensuite, il n'est pas nécessaire que ce programme soit dans le dossier Auto! Vous sélectionnez un programme absolument n'importe où, y compris dans un dossier, vous demandez l'installation d'une application et là, dans cette boîte de dialogue qui a un peu changé, vous cliquez sur "Auto". Vous sauvez le bureau, vous faites Reset et hop, le programme se lance tout seul. Quel qu'il soit. Alors? Sénile, le père Desangles?

Puisqu'on y est, signalons que dans cette boîte de dialogue, le choix par défaut est devenu "Installer", alors qu'il était auparavant "Annuler". C'est trois fois rien, mais c'est plus pratique, quoi. On se demande pourquoi il leur a fallu trois TOS pour le faire. Idem pour le formatage, mais à l'envers: c'est maintenant Annuler qui est par défaut, de sorte que l'on peut appuyer sur Return après un formatage pour sortir de la boîte de dialogue.

Lorsqu'on installe une application (résumé pour les débutants: installer une application, c'est dire par exemple que le programme "JOYSTICK.PRG" sera lancé automatiquement lorsqu'on clique sur n'importe quel fichier comportant l'extension ".JOY"), il est désormais possible de le faire sur un programme qui est dans un dossier, à n'importe quel niveau. Avant, ce programme devait se trouver au premier niveau du disque et sur le même disque que le fichier qui le lançait. Maintenant, le chemin complet du programme (D:\machin \truc\prog.prg) est sauvé en même temps que le bureau.

La copie des fichiers a été nettement améliorée. D'abord, il est possible maintenant non plus de les copier, mais de les déplacer. Si en effet vous maintenez la touche Control enfoncée pendant que vous copiez des fichiers, ils sont déplacés, ce qui se passe de deux façons différentes: si vous les copiez sur le même disque mais dans un autre catalogue, c'est simplement le catalogue du disque qui est modifié. Le fichier n'est pas physiquement déplacé. De sorte que déplacer un fichier de 2 octets et un fichier de 5 mégas prend le même temps (c'est rapide). Si vous les déplacez sur un autre disque, ils sont d'abord copiés sur cet autre disque, puis effacés de l'original. Voilà un gain de temps intéressant. Pendant qu'on est dans les bonnes idées, voilà ce que j'aimerais pour le TOS 90 (le 1.5): si on appuie sur Alternate lors d'une copie ou d'un effacement de fichiers, il n'est demandé aucune confirmation. Ca me ferait bien plaisir. Merci, msieu Atari.

Restons dans les copies. Lors de l'opération, une boîte de dialogue s'affiche, indiquant le nom du fichier qui est en train d'être copié, et l'endroit où il est copié. Mieux: en appuyant sur Undo, on interromp l'opération, et ça marche aussi lors d'un effacement. Mieux encore: lorsqu'il y

Joystick Hebdô!

Répertoire :

*.*________________________________

Sélection : ________.___

.

BASIQUE_.___
COMPILO_.___
UTIL____.___
YEAH____.___
1 .GFA
ALDNGEMF.APP
AMONGEM .APP
APOLLO .FNT
ARC .TTP

LECTEUR
A B
C D
E F
G H
I J
K L
M N
O P

OK

Annuler

Le sélecteur d'objets

La boîte de déplacement de fichiers

```
DEPLACEMENT DE FICHIER(S)

Nombre de dossiers :      0
Nombre de fichiers :      0

Dossier : ________.___
Fichier : JOYSTICK.PRG

      OK        ANNULER
```

a un conflit de nom (vous essayez de copier un fichier à un endroit où il y a déjà un fichier portant ce nom), une boîte d'alerte apparaît, proposant de copier effectivement le fichier (en effaçant l'autre), de passer au fichier suivant sans copier celui-là ou carrément d'annuler toute l'opération de copie.

Il y a d'ailleurs dans la boîte de dialogue des préférences un nouveau choix: le recouvrement. Vous pouvez demander que les conflits de noms soient confirmés ou non, de même que vous pouvez demander la confirmation des copies et des effacements.

Pendant les copies, le pointeur de la souris se change en une abeille (ce qui n'était pas le cas si vous aviez supprimé la confirmation des copies). Après, toutes les fenêtres sont rafraîchies, où qu'elles se trouvent. Lors de copies d'une disquette à une autre, l'échange des disquettes est optimisé: le fichier est lu entièrement en mémoire (ou bien jusqu'à concurrence de la taille mémoire disponible) et là seulement, le disque destination est demandé.

La boîte de dialogue d'une copie de disquette entière et du formatage est désormais la même. En cliquant sur un seul bouton, on passe de la copie de A vers B (ou de B vers A) au formatage. L'option "double face" est maintenant l'option par défaut.

Vous savez peut-être que jusqu'à présent, le ST était parfaitement capable de lire des disquettes au format PC. Maintenant, il fait mieux: il formate automatiquement au format PC, de sorte qu'une disquette écrite sur ST est directement lisible par un PC ou un compatible. Personnellement, ça m'est bien utile, puisque le texte que vous avez sous les yeux est tapé sur un ST, sauvé sur une disquette au format, donc, PC, et transféré ensuite par un PC sur un Mac. Le tout directement.

L'option "voir" (lorsqu'on double-clique sur un fichier qui n'est pas un programme) a été entièrement ré-écrite. D'abord, elle est plus rapide. Ensuite, au lieu de défiler de 20 lignes en 20 lignes, les écrans défilent maintenant de 24 lignes en 24. Mais on peut aussi, en appuyant sur "D", les faire défiler d'un demi-écran à chaque fois. Mieux: l'appui sur "Q" ou "Control-C" interromp instantanément l'affichage (auparavant, il fallait attendre qu'une page entière ait défilé, ce qui pouvait occasionner des boucles sans fin lorsque le fichier n'était pas vraiment un fichier texte).

Dans le sélecteur d'objets, il est désormais possible de changer la première ligne. Celle-ci, en temps ordinaire, affiche justement "Sélecteur d'objets". Maintenant, un programmeur peut changer cette ligne, de sorte qu'il peut par exemple afficher "Charger un fichier" ou "Sauver un fichier" afin que l'utilisateur sache où il en est. Notons au passage que le GfA 3.06 utilise cette possibilité (en affichant "LOAD GFA" et "SAVE GFA"), et permet de l'exploiter grâce à une nouvelle commande dont je ne sais pas si je vous ai parlé:

```
FILESELECT #"TITRE","\*.*","",nom$
```

...affiche le sélecteur avec le titre "TITRE". Ce titre est simplement ignoré lorsque vous l'utilisez avec un ancien TOS.

De plus, seize boutons permettent de changer directement de lecteur sans avoir à aller modifier la première ligne de commande avec le clavier. Si on tient à la modifier, cependant, on peut appuyer sur Return pour la valider sans que la boîte se referme (exemple: vous allez écrire "A:*.TXT" au lieu de "A:*.LST", vous pouvez appuyer sur Return au lieu de devoir cliquer sur le blanc de l'ascenseur pour que la modification soit prise en compte).

On peut aussi renommer un dossier, puisque la boîte d'information sur les fichiers et sur les dossiers est maintenant la même.

Finalement, last but not least, on dispose d'un Reset au clavier, chaud ou froid, au choix, ce qui est fort pratique lorsqu'on possède un Méga dont le bouton de Reset est quasiment hors de portée.

Pour la compatibilité, apparement, pas de problème. Depuis les déboires lors du second TOS, les auteurs se méfient et évitent les incursions dans les adresses système. Certes, quelques programmes ne marchent pas encore (Icônes, Flexdisc...) mais de nouvelles versions sont d'ores et déjà prévues et devraient être sorties lorsque ce TOS sera en vente. Les autres programmes marchent imperturbablement bien.

Ca y est, pensez-vous, le père Desangles est devenu fou. Bientôt, on va lui dire qu'il y a même une souris et il va sauter en l'air de joie.

BAL

Sachez à toutes fins utiles que j'ai une BAL sur 3615 Joystick et qu'elle s'appelle "michel".... Je réponds à (presque) toutes les questions sur le ST, Dieu et la musique Midi. N'abusez pas quand même.

JJG

Jean-Jacques Goldman vient d'acquérir un ST équipé de Cubase. Alors, Renaud, qu'est-ce que tu fous?

LASER

Le driver Laser d'Aladin 3.0, l'émulateur Mac...sh pour ST, marchait tellement bien qu'il fonctionnait sur un Mac...sh, justement. Apple Allemagne a gentiment demandé à Proficomp (l'éditeur) d'avoir l'obligeance de faire en sorte qu'il ne fonctionne que sur ST, parce que faut pas déconner, si les possesseurs de Mac...sh se mettent à acheter des lasers Atari, où allons-nous, je vous le demande.

Michel DESANGLES

LES PREVIEWS

BLACK TIGER



BLACK TIGER est un jeu d'aventure/arcade qui se déroule dans un contexte médiéval/fantastique puisque vous y jouez un preu chevalier en quête de justice et de baston, et qui est prétexte à une esthétique remarquable, puisque les décors sont magnifiques à tout point de vue. Ca sortira sur pratiquement toutes les machines en septembre, et vu la gueule que ça a on a hâte de le tester. L'une des particularités de ce soft est un point commun avec FORGOTTEN WORLDS: on ne se contente pas de ramasser des bonus ici et là dans un tableau, on récolte aussi des crédits que l'on va utiliser quand on arrive dans la «boutique», un endroit où une sorte de vieux marchand un peu magicien sur les bords va vous vendre, contre les crédits ci-dessus mentionnés, de nouvelles armes et de nouveaux pouvoirs. En tout cas, pour du ST, question graphisme pur et dur comme question couleurs, c'est vraiment très bien fait.

CAPCOM/US GOLD sur ST

CLASSIC INVADERS



Qui se rappelle des vieux arcades de café ? Pour les nostalgiques, SUPERNOVA SOFTWARE, a édité CLASSIC INVADERS. C'est un petit jeu de tir, sans prétention à scrolling vertical qui manque toutefois d'originalité, mais qui pourra plaire à un public de très jeunes ou de passionnés.Je note également la présence d'un unique son digitalisé qui simule les explosions. Sinon question graphismes, c'est assez faible.

SUPERNOVA SOFTWARE sur AMIGA

BALL RAIDER II

Qui n'a jamais rêve d'un casse-brique comportant des animations fluides au possibles, et d'une rapidité à vous couper le souffle ? A mon avis personne. Je vous dis cela car je viens de tester BALL RAIDER II, qui répond tout à fait à ces critères. En effet, on se croirait sur une machine d'acarde, les sons sont digitalisés, le déplacement de la balle est irréprochable, ainsi que celui de la raquette, d'ailleurs bien dessinée. Je peux aussi noter un autre très bon point: les rebonds sont physiques c'est à dire que plus la balle tape près des bords de la raquette plus sa trajectoire penche vers l'horizontale. Question options, c'est moins complet que KRIPTON EGG mais ça vaut largement ARKANOID.



US/ACTION sur AMIGA

FAST BREAK BASKET-BALL

On a eu du foot, du hockey, du rugby, mais pas encore de simulation de basket-ball potable, très difficile à trouver sur micro, à cause, à mon avis du nombre de coups possibles trop élevé, ce qui demande une réalisation complexe et difficile (passe, drible etc...). Tout cela pour dire que FAST BREAK BASKET-BALL étant le seul soft de basket sur AMIGA, est le meilleur de sa catégorie. Il est en effet très complet (sélection des joueurs, des équipes, etc) .... Les personnages, se déplacent de façon fluide, et le ballon est assez bien représenté (roulement, rebondissement etc...). Je ne peux noter que deux points faibles: les graphismes, peu soignés et l'absence d'un scrolling horizontal qui se déclencherait lors du passage du joueur simulé d'une partie du terrain à l'autre.

ACCOLADE sur AMIGA





EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

AMSTRAD

LASTDUEL

```
1Ø REM Vies infinies pour LASTDUEL K7 de Patrick FUNARO
2Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
3Ø FOR I=&9C41 TO &9C41+3Ø
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø FOR I=&9DØØ TO &9DØØ+35Ø
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>427Ø3 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
1ØØ POKE &9CFF,&8C:MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4ØØØ
11Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
12Ø S=SIN(1Ø):CALL &9DØØ
13Ø  DATA  128,255,Ø,Ø,14,Ø,73,156,244,255,244,255,244,255,244,255,24
14Ø  DATA  Ø,Ø,91,Ø,Ø,46,158,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,243,221,33
15Ø  DATA  179,154,33,Ø,192,6,2ØØ,221,117,Ø,221,35,221,116,Ø,221
16Ø  DATA  35,124,198,8,1Ø3,48,4,17,8Ø,192,25,16,234,49,179,154
17Ø  DATA  62,16,6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22,2Ø5,253,157,48
18Ø  DATA  245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,6,2Ø1,2Ø5,1,158,48,23Ø
19Ø  DATA  12Ø,254,212,48,244,2Ø5,1,158,48,22Ø,Ø,221,33,93,156,17
2ØØ  DATA  2,Ø,237,95,6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,253,157,21Ø,Ø
21Ø  DATA  Ø,62,231,184,2Ø3,21,62,Ø,Ø,62,21,21Ø,92,157,58,92
22Ø  DATA  156,133,5Ø,92,156,1Ø1,58,2Ø4,159,17Ø,171,221,172,221,173,173
23Ø  DATA  221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,2Ø4,159,198,17,131,146
24Ø  DATA  5Ø,2Ø4,159,5,5,5,58,2Ø4,159,198,125,5Ø,2Ø4,159,221,35
26Ø  DATA  27,122,179,194,89,157,195,19Ø,157,17,235,157,237,83,17Ø,157
27Ø  DATA  129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,24,155,42,93,156,17,2Ø8
28Ø  DATA  253,237,82,194,Ø,Ø,33,217,157,34,17Ø,157,221,225,17,8Ø
29Ø  DATA  Ø,6,1,195,89,157,2Ø9,122,179,2Ø2,172,157,213,221,225,19
3ØØ  DATA  17,8Ø,Ø,6,3,195,89,157,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,33,3
31Ø  DATA  159,Ø,Ø,Ø,35,6,3,195,89,157,2Ø5,17,158,2Ø8,195,4
32Ø  DATA  158,123,23Ø,7,2Ø2,1Ø,158,62,Ø,195,15,158,62,19,61,32
33Ø  DATA  253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ,169,23Ø,64,4Ø,243,121
34Ø  DATA  47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,44,158,55,2Ø1,124,33,91,156,134
35Ø  DATA  35,19Ø,194,Ø,Ø,175,5Ø,127,2Ø,5Ø,79,35,5Ø,152,35,Ø
36Ø  DATA  Ø,Ø,175,6,246,237,121,1,14Ø,127,217,225,49,248,191,229
37Ø  DATA  2Ø5,Ø,2Ø,14,1,3,6,15,16,24,25,2,11,18,4,9,26
```


Un JACK'S POKE de 4000frs OUI...! Vous avez bien lu!!! cette semaine pour :

Patrice MAUBERT (1150F. à lui tout seul), Patrick FUNARO (800F.), LUCASSE (500F.), Flavien BARBIER, Olivier B. (400F.), Nicolas DAMIENS, (200F.), DASILVA (150 F.), Pierre BOUTAVANT, The EradiKatoR (100F. à chacun), Robert GOUILLON, Reymond HARRY, Mustafa SAYMAN, Emmanuel DELEYE (50F. à chacun).

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

Salut les Micromaniacks !!!!

Pour notre dernier numéro avant la rentrée (n'oubliez pas le numéro spécial du 26 juillet), on s'est défoncé pour vous faire cracker encore plus fort avec l'aide de nos potes Maubert, Funaro, Boutavant et tous les autres.

Question du jour :

Que pensez vous de certains de nos confrères provinciaux qui repompent carrément dans le soit disant 'DOSSIER SPECIAL LISTINGS' nos listings en sautant volontairement la ligne 20 '(C) JOYSTICK Hebdo'

C'est caca non? D'autant plus que nos auteurs ne veulent pas voir leurs listings publiés par d'autres sans leur permission et la nôtre!!!

On veut pas rentrer pas une polémique stérile, mais messieurs les confrères...un peu de discipline s'il vous plaît.

Bon allez..sans rancune mais la prochaine fois c'est directement dans le bureau du conseil principal d'éducation !!! ARFFF!!!

JOYSTICK Hebdo : TOUJOURS COPIE, JAMAIS EGALE !!!

AMSTRAD

HATE

```
10 REM Vies infinies sur H.A.T.E version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &9E00:MODE 1:BORDER 0:L=110
40 FOR N=&9EE2 TO &A16F:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 PRINT"PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BB06:INK 0,0:INK 1,26
100 INK 2,6:INK 3,10:MODE 1:CALL &9EE2
110 DATA F3,DD,21,47,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,90
120 DATA 34,A1,5D,CD,0D,A0,21,2E,A1,35,CA,9D,9F,DD,7E,00,39
130 DATA 32,89,9F,DD,23,DD,7E,00,32,74,9F,DD,23,DD,7E,00,5C
140 DATA 32,7B,9F,32,8C,9F,DD,23,DD,23,DD,23,CD,97,A0,22,D6
150 DATA 26,A1,ED,43,24,A1,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,F1
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,29,A1,43,E1,78,32,28,A1,B7,28,07,C5,CD,0B
180 DATA A4,9F,C1,10,F9,ED,5B,29,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,2B,F3
190 DATA A1,CD,A4,9F,21,FF,FF,22,2B,A1,2A,26,A1,ED,5B,24,23
200 DATA A1,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,2E
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,CB,A0,C3,F8,9E,AF,32,D2,54,C3,BF
230 DATA B1,52,3A,35,A1,C6,C1,4F,3A,34,A1,47,CD,D0,9F,D2,55
240 DATA E2,9E,3A,35,A1,3C,32,35,A1,FE,0A,C0,E5,AF,32,35,9E
250 DATA A1,3A,34,A1,3C,32,34,A1,5F,CD,0D,A0,E1,C9,D5,E5,38
260 DATA 79,32,42,A1,32,44,A1,78,32,40,A1,01,7E,FB,21,3E,0F
270 DATA A1,1E,09,CD,2D,A0,E1,ED,5B,2B,A1,CD,4D,A0,E5,CD,CB
280 DATA 67,A0,E1,D1,3A,37,A1,FE,40,20,0E,3A,38,A1,FE,80;CF
290 DATA 20,07,3A,39,A1,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,EF
300 DATA CD,82,A0,AF,CD,82,A0,7B,CD,82,A0,3E,08,CD,82,A0,35
310 DATA CD,67,A0,3A,37,A1,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,82,A0,23,66
320 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,3C,A0,E6,3F
330 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,4D,A0,78
340 DATA E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,5D,A0,E2
350 DATA E6,20,20,F3,C9,21,37,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,32
360 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,EF
370 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,80
380 DATA 00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,49
390 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,85
400 DATA 66,00,DD,23,22,1F,A1,E1,DD,7E,00,32,21,A1,DD,23,7E
410 DATA DD,7E,00,32,22,A1,DD,23,C9,3A,22,A1,B7,28,2A,2A,4F
420 DATA 26,A1,E5,ED,5B,24,A1,D5,19,ED,5B,1F,A1,A7,ED,52,9D
430 DATA 22,1D,A1,E5,D1,C1,E1,3A,21,A1,CD,FC,A0,2A,1F,A1,8F
440 DATA 22,24,A1,2A,1D,A1,22,26,A1,C9,F3,32,02,A1,7E,FE,CB
450 DATA 00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,8B
460 DATA 7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,5E
470 DATA 00,03,00,00,00,00,00-00,00,FF,FF,00,04,02,03,04,10
480 DATA 05,06,00,00,01,40,80,00,E3,70,3B,01,4C,00,E3,00,8D
490 DATA 3B,02,3B,14,FF,00,02,83,E0,17,4F,BB,4C,D6,B4,29,16
500 DATA 00,40,12,01,6F,7D,95,F8,29,00,0C,20,6C,20,6C,12,2F
510 DATA 00,C3,C7,21,4B,CE,51,D8,AF,27,00,40,12,01,00,00,1B
```

AMSTRAD

BOB WINNER

```
10 REM Vies infinies sur BOB WINNER version Disk du pack DUO PACK
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7000:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF0C:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
50 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE":CALL &BB06
60 CLS:LOAD"BOB":POKE &841C,&BF:CALL &7800
70 DATA 3E,A7,32,27,6A,3E,3A,32,20,6A,C3,00,3D
```

SPECTRUM

WEC LE MANS

```
1Ø Temps infinis pour WEC LE MANS de Olivier B.
2Ø CLEAR 24699
3Ø LOAD ""CODE:LOAD ""SCREEN$
4Ø POKE 635Ø9,124:POKE 6351Ø,96
5Ø POKE 63556,146:POKE 63557,96
6Ø FOR I=247ØØ TO 24743:READ B
7Ø A=B-1Ø:POKE I,A:NEXT I
8Ø RANDOMIZE USR 63488
9Ø DATA 185,6Ø,25,111,6Ø,26,111
1ØØ DATA 6Ø,32,111,6Ø,221,111,6Ø
11Ø DATA 222,111,6Ø,223,111,2Ø5,11
12Ø DATA 139,185,6Ø,252,111,6Ø,253
13Ø DATA 111,6Ø,259,111,6Ø,221,112
14Ø DATA 6Ø,222,112,6Ø,223,112,2Ø5,11,139
```


AMSTRAD

LED STORM

```
1Ø REM Fuel infini pour LED STORM K7 de P. FUNARO
2Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
3Ø FOR I=&9E35 TO &9E35+3Ø
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø FOR I=&9EF4 TO &9EF4+35Ø
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I:POKE &A1B3,&F4
9Ø IF B<>42897 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
1ØØ MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4ØØØ:MODE 1
11Ø BORDER Ø:FOR I=1 TO 15
12Ø READ A:INK I,A:NEXT I
13Ø S=SIN(1Ø):CALL &9EF4
14Ø DATA 128,255,Ø,Ø,14,Ø,61,158,191,254,191,254,191,254,191,254,24
15Ø DATA Ø,Ø,91,Ø,Ø,34,16Ø,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,243,221,33
16Ø DATA 167,156,33,Ø,192,6,2ØØ,221,117,Ø,221,35,221,116,Ø,221
17Ø DATA 35,124,198,8,1Ø3,48,4,17,8Ø,192,25,16,234,49,167,156
18Ø DATA 62,16,6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22,2Ø5,241,159,48
19Ø DATA 245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,6,2Ø1,2Ø5,245,159,48,23Ø
2ØØ DATA 12Ø,254,212,48,244,2Ø5,245,159,48,22Ø,Ø,221,33,81,158,17
21Ø DATA 2,Ø,237,95,6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,241,159,21Ø,Ø
22Ø DATA Ø,62,231,184,2Ø3,21,62,Ø,Ø,62,21,21Ø,8Ø,159,58,8Ø
23Ø DATA 158,133,5Ø,8Ø,158,1Ø1,58,179,161,17Ø,171,221,172,221,173,173
24Ø DATA 221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,179,161,198,249,131,146
25Ø DATA 5Ø,179,161,5,5,5,58,179,161,198,149,5Ø,179,161,221,35
26Ø DATA 27,122,179,194,77,159,195,178,159,17,223,159,237,83,158,159
27Ø DATA 129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,24,155,42,81,158,17,48
28Ø DATA 181,237,82,194,Ø,Ø,33,2Ø5,159,34,158,159,221,225,17,8Ø
29Ø DATA Ø,6,1,195,77,159,2Ø9,122,179,2Ø2,16Ø,159,213,221,225,19
3ØØ DATA 17,8Ø,Ø,6,3,195,77,159,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,33,245
31Ø DATA 16Ø,Ø,Ø,Ø,35,6,3,123,23Ø,7,2Ø2,254,159,62,Ø,195
32Ø DATA 3,16Ø,62,19,61,32,253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ
33Ø DATA 169,23Ø,64,4Ø,243,121,47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,32,16Ø,55
34Ø DATA 2Ø1,124,33,79,158,134,35,19Ø,194,Ø,Ø,62,2Ø1,5Ø,21Ø,9Ø
35Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,175,6,246,237,121,1,141,127
36Ø DATA 217,225,49,248,191,229,2Ø5,9,185,2Ø5,3,185,243,2Ø1,251,6
37Ø DATA 1Ø,Ø,6,24,13,17,24,18,8,1Ø,6,15,16,18,7,11,3
```

AMIGA

BATTLETECH

Nicolas DAMIENS est la STAR de cette semaine, il va donc gagner en plus de son chèque un soft sur AMIGA.

- Chargez le jeu BATTLETECH et sauvegardez votre partie sous n'importe quel numéro.
- Tapez ce listing et faite le démarrer.
- Insérez votre disquette avec le jeu BATTLETECH;
- Entrez le numéro d'enregistrement de votre partie sauvegardée (1-6)
- Rechargez le jeu BATTLETECH et rappelez votre partie modifiée.

Si vous voulez que JASON soit débutant dans les SKILLS, changez les Ø4 des datas en ØØ.

```
DEBUT :
CLEAR,28ØØØ,28ØØØ
SCREEN 1,64Ø,2ØØ,2,2
WINDOW 2,"BATTLETECH",(Ø,1Ø)-(617,18Ø),15,1
WINDOW OUTPUT 2
INPUT "ENTREZ LE NUMERO DE LA PARTIE SAUVEGARDER ";p$
OPEN "dfØ:battletech/game"+p$ FOR INPUT AS 1
f$=INPUT$(lof(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,13,4)
suite$=MID$(f$,18,3421)
fin$=MID$(f$,3442,x-3441)
arg$=CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
FOR i=1 TO 12
READ a
a$=CHR$(a)
nb$=nb$+a$
NEXT i
fiche$=nb$+deb$+CHR$(8Ø)+suite$+arg$+fin$
CLOSE 1
ecrit:
OPEN "dfØ:battletech/game"+p$ FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,fiche$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
WINDOW CLOSE 1
END
DATA 12,ØØ,Ø8,Ø9,Ø7,Ø4
DATA Ø4,Ø4,Ø4,Ø4,Ø4,Ø4
fin :
```



SPECTRUM

HATE

```
1 REM Vies infinies de Olivier B.
2 REM Pour HATE
3 REM version SPECTRUM 48K
5 MERGE "":RUN 1Ø
35 POKE 53247,Ø:POKE 53251,24
9999 REM Il ne faut pas modifier les numeros de lignes
```



SUPERTRUX

```
1Ø REM Temps infini pour SUPERTRUX
15 REM de Lucasse
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=3Ø4 TO 4Ø2:READ A
4Ø POKE I,A:B=B+A
5Ø NEXT I
6Ø IF B<>1Ø773 THEN PRINT "ERREUR":END
7Ø SYS 3Ø4
8Ø DATA 32,44,247,169,66,141,62,3,169
9Ø DATA 72,141,64,3,56,32,1Ø8,245
1ØØ DATA 169,1Ø4,141,189,66,169,1,141
11Ø DATA 19Ø,66,162,Ø,189,167,66,157
12Ø DATA 167,2,189,167,67,157,167,3
13Ø DATA 189,167,68,157,167,4,2Ø2,2Ø8
14Ø DATA 235,169,Ø,141,249,2,96,169
15Ø DATA 122,141,13,19,169,1,141,14
16Ø DATA 19,169,12,141,66,3,32,147
17Ø DATA 18,169,135,141,185,4,169,1
18Ø DATA 141,186,4,76,Ø,4,169,173
19Ø DATA 141,196,1Ø,234,234,234,76,13
2ØØ DATA 8,7Ø
```



BOMBUZAL

```
1Ø REM Vies infinies pour BOMBUZAL de LUCASSE
2Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,1
3Ø POKE 646,5:PRINT CHR$(27)
4Ø FOR I=174Ø8 TO 1454Ø:READ B
5Ø A=B-1Ø:POKE I,A:C=C+A:NEXT
6Ø IF B<>16241 THEN PRINT "ERREUR":END
7Ø POKE 328Ø,PEEK (162):SYS 174Ø8
8Ø DATA 17Ø,1Ø,142,262,179,234,143,263
9Ø DATA 187,262,155,262,21Ø,218,259,24Ø,263
1ØØ DATA 218,255,179,86,151,235,265,179,67
11Ø DATA 151,236,65,179,78,151,237,265
12Ø DATA 179,63,143,11,172,11,17Ø,11,179,11,42
13Ø DATA 196,265,179,1Ø,42,199
14Ø DATA 265,179,1Ø,42,223,265,179,8Ø,151
15Ø DATA 243,12,179,78,151,244,12,86
16Ø DATA 1Ø,239,179,42,151,38,11,179,98,151
17Ø DATA 39,11,179,78,151,4Ø,11
18Ø DATA 86,95,78,179,114,151,132,75,179
19Ø DATA 78,151,133,75,179,1Ø,151,42
2ØØ DATA 218,1Ø6,179,127,151,1Ø9,8Ø,179,78
21Ø DATA 151,11Ø,8Ø,86,1Ø,8Ø,179,183
22Ø DATA 151,124,31,179,15,151,84,6Ø,86,1Ø
23Ø DATA 58,2Ø,14,29
```




OPERATION WOLF

```
1Ø REM Vies infinies pour OPERATION WOLF
2Ø OPTION BASE 1:DIM AA%(1Ø24):ADD=VARPTR(AA%(1))
3Ø DEF SEG=Ø
4Ø FOR I=Ø TO 226 STEP 2:READ A$
5Ø A=VAL("&h"+A$):POKE ADD+I,A:NEXT I
5Ø CALL ADD
6Ø DATA 3F3C,1,7ØFF,3FØØ,2FØØ,487A,28,3F3C
7Ø DATA 12,4E4E,4FEF,E,7ØØ1,3FØØ,42A7,3FØØ
8Ø DATA 4267,42A7,487A,E,3F3C,9,4E4E,4FFF
9Ø DATA 14,4E75,6Ø1E,574F,4C46,3Ø31,9A22,82ØØ
1ØØ DATA 2Ø2,1ØØ,27Ø,DØ,2F8,5ØØ,AØØ,1ØØ
11Ø DATA Ø,Ø,2F3C,2,2,4E4D,588F,41FA
12Ø DATA 14,43F9,Ø,8EØØ,2449,7Ø7F,22D8,51C8
13Ø DATA FFFC,4ED2,2F3C,7,Ø,4E4D,588F,4267
14Ø DATA 2F3C,126,1A8,4DF9,Ø,9ØØØ,2FØ2,4267
15Ø DATA 3F3C,4,4E4D,4FEF,E,43FA,18,7ØØ2
16Ø DATA 72Ø3,2419,3Ø59,D1CE,2Ø82,51C9,FFF8,51C8
17Ø DATA FFFØ,4ED6,4A79,2,DB2,191Ø,2Ø5A,285A
18Ø DATA 33FC,78,F56,1AE8,21CØ,2968,4E71,33CØ
19Ø DATA E2Ø,1986,2ØDØ,28DØ,4D5Ø,4C2Ø,5353,3136
2ØØ DATA 2Ø34,4A42
```



SPACE RACER

```
1Ø REM Energie infinie sur SPACE RACER version Disk du DUO PACK
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"TB":MEMORY &3FF:CLOSEOUT
4Ø MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø
5Ø LOAD"SPACE.BIN",&4ØØ:LOAD"DATA",&CØØØ
6Ø POKE &184E,Ø:POKE &187A,Ø:POKE &263B,Ø
7Ø POKE &263C,Ø:POKE &DC4,Ø:POKE &AE7,Ø
8Ø BORDER 1:INK Ø,15:INK 1,1:INK 2,13:INK 3,25
9Ø CALL &BD19:CALL &BD19:CALL &4Ø2
```



HATE

```
1Ø REM Invulnérabilité et vies infinies
2Ø REM Pour HATE version cassette
25 REM De Patrick FUNARO
3Ø MODE 1:FOR I=&BFØØ TO &BF3C
4Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
5Ø IF B<>6188 THEN PRINT "ERREUR":END
6Ø POKE &BF25,&A7:POKE &BF2A,&3E
7Ø POKE &BF2F,4:POKE &BF3Ø,Ø
8Ø MEMORY &7FFF:CALL &BD37:MODE 1
9Ø LOAD "!",&8ØØØ:CALL &BFØØ
1ØØ DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,111
11Ø DATA 1,125,237,79,237,95,174,235
12Ø DATA 174,235,119,35,19,11,12Ø,177
13Ø DATA 32,242,33,36,191,34,11Ø,128
14Ø DATA 195,44,128,62,61,5Ø,21Ø,84
15Ø DATA 62,58,5Ø,1,87,33,185,111
16Ø DATA 34,2,87,33,167,4Ø,34,227
17Ø DATA 1ØØ,195,198,83
```

AMSTRAD

THE DEEP

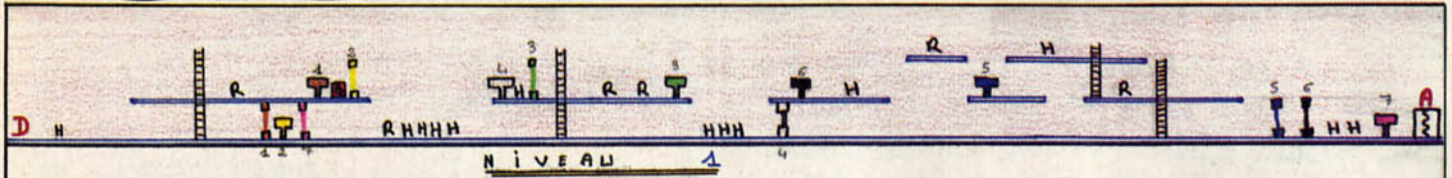
```
10 REM Tout à l'infini pour THE DEEP K7 de Patrick FUNARO
20 MEMORY &3FFF
30 FOR I=&908B TO &908B+30
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&917C TO &917C+350
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
85 IF B<>41158 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
90 POKE &92C3,0:POKE &92CE,0:POKE &92D3,0
100 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000
110 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15
120 READ A:INK I,A:NEXT I
130 FOR I=1 TO 5:READ A,B:OUT &BC00,A:OUT BD00,B:NEXT I
140 POKE &9442,&4C:S=SIN(10):CALL &917C
150 DATA 0,0,14,0,145,144,45,252,48,255,48,255,48,255,24,0,0
160 DATA 91,0,0,170,146,208,112,0,0,0,64,0,0,243,221,33
170 DATA 251,142,33,0,192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221
180 DATA 35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,251,142
190 DATA 62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,121,146,48
200 DATA 245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,125,146,48,230
210 DATA 120,254,212,48,244,205,125,146,48,220,0,221,33,165,144,17
220 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,121,146,210,0
230 DATA 0,62,231,184,203,21,62,0,0,62,21,210,216,145,58,164
240 DATA 144,133,50,164,144,101,58,66,148,170,171,221,172,221,173,173
250 DATA 221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,66,148,198,36,131,146
260 DATA 50,66,148,5,5,5,58,66,148,198,64,50,66,148,221,35
270 DATA 27,122,179,194,213,145,195,58,146,17,103,146,237,83,38,146
280 DATA 129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,165,144,17,64
290 DATA 48,237,82,194,0,0,33,85,146,34,38,146,221,225,17,80
300 DATA 0,6,1,195,213,145,209,122,179,202,40,146,213,221,225,19
310 DATA 17,80,0,6,3,195,213,145,209,122,179,200,221,225,33,121
320 DATA 147,0,0,0,35,6,3,195,213,145,205,141,146,208,195,128
330 DATA 146,123,230,7,202,134,146,62,0,195,139,146,62,19,61,32
340 DATA 253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230,64,40,243,121
350 DATA 47,79,62,0,0,0,195,168,146,55,201,124,33,163,144,134
360 DATA 35,190,194,0,0,1,0,246,237,73,1,140,127,217,225,49
370 DATA 248,191,243,62,61,50,121,92,50,144,97,50,47,111,62,61
380 DATA 50,0,6,8,18,20,24,26,2,6,19,22,12,10,13,24,14
390 DATA 1,32,2,42,6,24,12,48,13,0
```


AMSTRAD

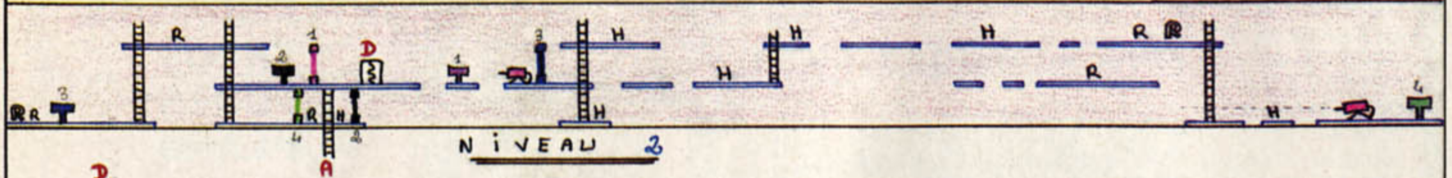
SKWEEK

```
10 REM Vies infinies sur SKWEEK version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9023:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3738 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,6
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
130 CALL &BB06:CALL &9000:RUN"SKWEEK"
140 DATA CD,14,90,3E,FF,32,C5,80,32,D3,80,3E,4E,32,21,90
150 DATA CD,14,90,C9,21,00,80,16,15,0E,C3,1E,00,DF,21,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

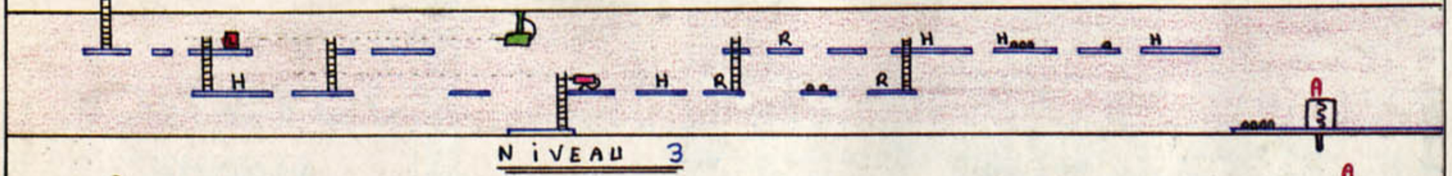
STORM TROOPER



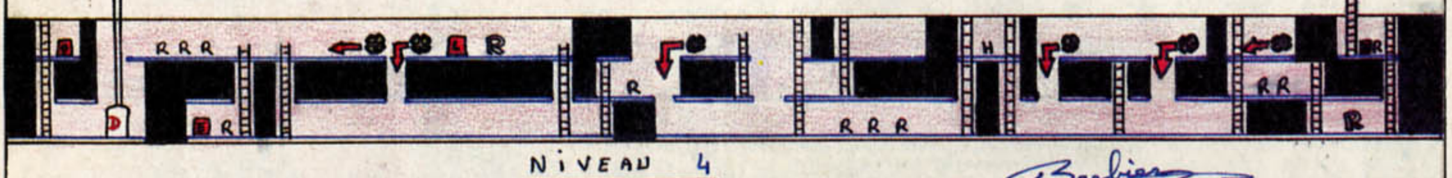
NIVEAU 1



NIVEAU 2



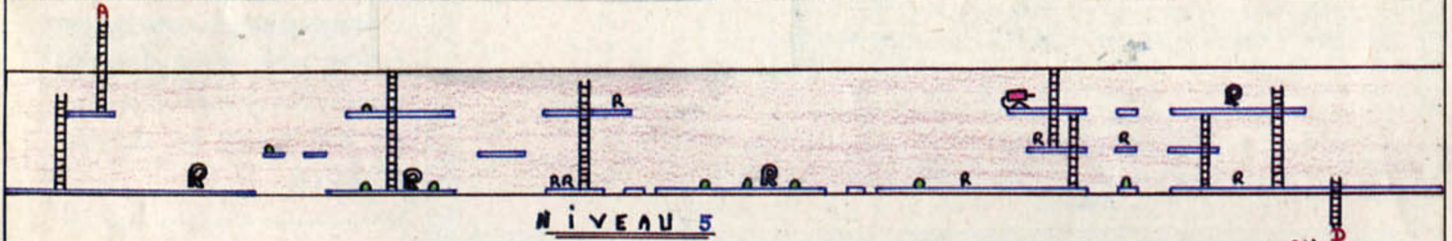
NIVEAU 3



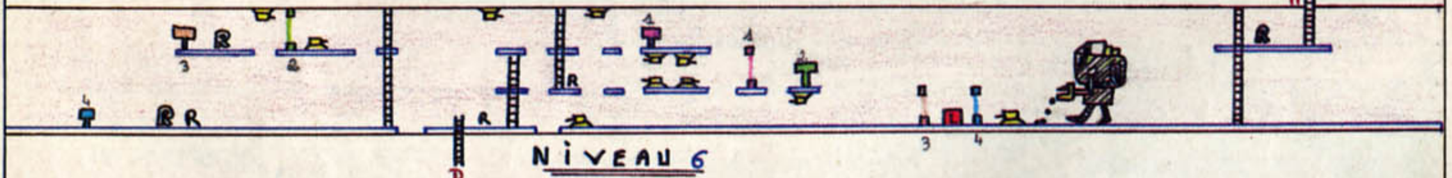
NIVEAU 4

Barbier

- ▲ : MINE (INDESTRUCTIBLE)
- CANON
- CANON TOURNANT
- R : PETIT ROBOT
- R : GRAND ROBOT TIRANT
- H : HOMME
- GENERATEURS AVEC NUMEROS CORESPONDANT AU RAYON
- RAYON CORESPONDANT A LA COULEUR D'UN GENERATEUR (OU NUMERO)
- ■ : MUNITIONS (B : Balles, L : Laser, E : explosifs)
- DEPART DES ROCHERS ET LEURS DIRECTIONS



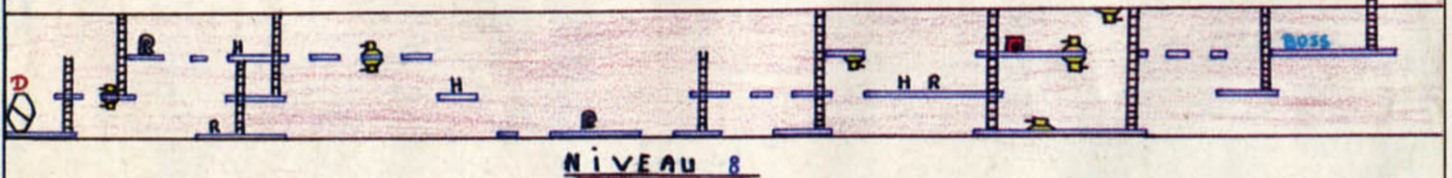
NIVEAU 5



NIVEAU 6



NIVEAU 7



NIVEAU 8

- CANON TIRANT DES LAZERS VERS LE HAUT OU VERS LE BAS SELON LEUR POSITION
- BOSS : DIFFICILE ! S'ALLONGER POUR TIRER ET SAUTER DÈS QU'IL S'ALLONGE (EN BAS)
- ▲ : MINE (INDESTRUCTIBLE)
- N : ROBOT NOIR, A TUER AVEC UNE ARME LIMITÉE ATTENTION ! ILS DESCENDENT DE LEUR PLATEFORME

- POUR LE ROBOT ET LE CHAR, LA MEILLEUR SOLUTION SEMBLE ÊTRE DE SE FAIRE TUER PUIS RESTER DERRIERE EN SE DEPLAÇANT EN MÊME TEMPS QUE LUI.
- TOUT ENEMIS SE TUANT AVEC UNE ARME (R.R.N.B, BOSS) PEUT ÊTRE TUÉ AVEC UNE VINGTAINE DE BALLE.
- ECONOMISEZ LES ARMES SURTOUT AU NIVEAU 1 et 2, 5 et 6, et 7 et 8.

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

BMX FREESTYLE

Pour changer de tableau automatiquement, il vous suffit de rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octets :
30 Ø6 18 14 23
et de les remplacer par :
18 Ø6 18 14 23
(Patrice MAUBERT)

DYNAMIC DUO

Pour devenir invulnérable, rechercher les octets : C9 AF 32 Ø5 96 et remplacez-les par : C9 C9 32 Ø5 96 et rechercher aussi les octets : 3D FE FF CA 73 et remplacez-les par : ØØ FE FF CA 73.
(Patrice MAUBERT)

VINDICATORS

Pour avoir des vies infinies :
Prenez un éditeur de secteur et allez en piste 9, secteur Ø2 à l'adresse &ØØE8, et remplacer le D8 par C9
(Patrice MAUBERT)

VINDICATORS

Pour avoir des vies infinies :
Prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 7E FE Ø2 D8 35 et remplacez-les par : 7E FE Ø2 C9 35
(Patrice MAUBERT)

PRO SKI SIMULATOR

Temps infini :
POKE &7A21,Ø
(Patrice MAUBERT)

ATV SIMULATOR

Pour avoir du temps infini :
POKE &4C21,Ø
(Patrice MAUBERT)

BMX FREESTYLE

Pour pouvoir changer de tableau automatiquement :
POKE &14E4,&18
(Patrice MAUBERT)

THE REAL GHOSTBUSTER

Pour changer de niveau, il suffit tout simplement d'appuyer sur ERT (en même temps) et de même pour les vies infinies.
(Robert GOUILLON)

COMMODORE

THE DEEP

Pour avoir les vies infinies:
POKE 8985,12
POKE 9Ø67,12
POKE 75Ø9,12
POKE 14478,12
POKE 16Ø36,7
POKE 16Ø4Ø,12
SYS 16Ø2Ø
SYS 2Ø64 (LUCASSE)

SPITTING IMAGE

Pour avoir les vies infinies:
POKE 3314,173
POKE 3348,173
SYS 2816 (LUCASSE)

SIGMA 7

Pour avoir les vies infinies:
POKE 174Ø1,173
POKE 21Ø14,173
POKE 26775,173
POKE 28ØØ6,173
(Reymond HARRY)

ATARI

SUPER HANG ON

Sur la version ST, entrez votre nom sous la forme 2Ø7L sur la table des plus hauts scores et une ligne de points apparaîtra. Attendez l'apparition de l'écran suivant puis enfoncez CTRL, ALT, Z et T (il se peut que ce Z soit en fait un 2, alors essayez les deux). Attendez alors l'écran suivant et lachez le T. Maintenant le mode tricheur est activé, il vous permettra de modifier la force centrifuge du véhicule.

GRID RUNNER

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets :67ØØ ØØ3C Ø479 ØØØ1, une fois trouvés remplacez les par ØØ3C Ø479 ØØØØ. Rechercher aussi les octets : 67ØØ FFBA Ø479 ØØØ1, une fois trouvés remplacez-les par 67ØØ FFBA Ø479 ØØØØ.
(The EradiKatoR)

SILKWORM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 67F2 Ø8EC ØØØØ ØØ48 536C ØØ4Ø, une fois trouvés remplacez-les par 67F2 Ø8EC ØØØØ ØØ48 6Ø2E ØØ4Ø
Comment??? Ca vous plaît pas??? Qu'à cela ne tienne!!
Pour avoir des crédits infinis, rechercher les octets : 66E2 536E ØØA2 ØØ2E, une fois trouvés remplacez-les par 66E2 6ØØ2 ØØA2 ØØ2E
Pour garder les bonus de tirs, rechercher les octets : 397C ØØC8 ØØØ8 426C ØØØ4, une fois trouvés remplacez-les par 397C ØØC8 ØØØ8 4E75 ØØØ4

ATTENTION : C'est 4E75 et non pas 4E71 !
(The EradiKatoR)

AMIGA

SCROLLING WALLS

Pour activer le CHEATMODE: faire un score honnête et taper dans le hall of fame: TRAINER tout bêtement le nom SCROLLING apparaît dans les scores à la place de trainer...C'est bon on désactive le cheat mode en cliquant les deux boutons de la souris pendant le jeu.
(Pierre BOUTAVANT)

SPHERICAL

Voici les passwords pour les niveaux...:

1 joueur	lvl	2 joueurs
Radagast	09	Ghanima
Yarmak	19	Gliep
Orcslayer	39	Mournblade
Skyfire	59	Jadawin
Mirgal	75	Gumbachachmal

(Pierre BOUTAVANT)

AIRBALL

Pour trouver le speel book c'est très facile:
7 = HAUT-GAUCHE
9 = HAUT-DOITE
1 = BAS-GAUCHE
3 = BAS-DOITE

7, 7, 7, 9, prendre lampe, 1, 3, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 9, 9, enlever carré, prendre SPEEL BOOK, et maintenant il suffit de revenir au départ. Après, il faut chercher d'autre objets.
ATTENTION : Après avoir pris le SPEEL BOOK, et que vous allez au départ, augmentez la luminosité de votre moniteur afin de voir les tableaux correctement.
(Mustafa SAYMAN)

SPACE HARRIER

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de taper dans la table des HIGH SCORES, le mot RAF, ce truc ne marche, seulement que si votre score est l'avant dernier de la table des high scores... (Le jeu préféré de BOUTARRIERE...heu...de BOUTAVANT)

SPECTRUM

WEC LE MANS

Pour changer la rapidité d'accélération:
POKE 349Ø4,Nb
(Nb entre 1 et 255)
Pour changer la rapidité de freinage, procédez de la même façon avec:
POKE 34927,Nb
(Emmanuel DELEYE)

ATIC ATTACK

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36159,Ø
(Mr DASILVA)

NIGHT GUNNER

Pour avoir les vies infinies:
POKE 244Ø2,25Ø
(Mr DASILVA)

PYJAMARAMA

Pour avoir les vies infinies:
POKE 48658,Ø
(Mr DASILVA)

POPULOUS

Et la suite de ces super codes de nos deux STAR du N°35 et N°36 Fabien SIERRAS et Patrick CAILLERE. Dernière dose.....

LES MONDES

200	Eoampmet	260	Calgbing	320	Shioxmar	380	Hamtt	440	Lowogoer
201	Burhiped	261	Scoinord	321	Hurtuslug	381	Futpebar	441	Qazolin
202	Moroutham	262	Swalopcon	322	Josdiehill	382	Suzozer	442	Verydedon
203	Nimaord	263	Killylug	323	Timquemet	383	Douwiling	443	Mindimar
204	Biluscon	264	Eoaoxhill	324	Caluer	384	Shiingord	444	Hamkoplug
205	Ringinill	265	Bureamet	325	Scodeing	385	Hurtomar	445	Futqazhill
206	Weavloptory	266	Morikeed	326	Swadiord	386	Josmelug	446	Suzebar
207	Alptmet	267	Nimogoham	327	Killwilcon	387	Timmphill	447	Dougber
208	Badpeed	268	Biloord	328	Eoaingill	388	Calhipmet	448	Shiining
209	Immozham	269	Ringdecon	329	Burihill	389	Scoouted	449	Hurtsodord
210	Hobwilond	270	Weavdiill	330	Morcemet	390	Swaaing	450	Josymar
211	Buginglow	271	Alpkoptory	331	Nimased	391	Killgbord	451	Timoxlug
212	Shadoill	272	Badqazend	332	Bilsodham	392	Eoaincon	452	Caleahill
213	Cormetory	273	Immeed	333	Ringoutond	393	Burlopill	453	Scoikemet
214	Binmpend	274	Hobgbham	334	Weavacon	394	Morthill	454	Swaogoed
215	Sadhipme	275	Buginond	335	Alpusill	395	Nimpemet	455	Killuing
216	Lowoutold	276	Shadsodlow	336	Baddietory	396	Bilozed	456	Eoadeord
217	Qazaond	277	Coryill	337	Immqueend	397	Ringikeham	457	Burdicon
218	Verygblow	278	Binoxtory	338	Hobued	398	Weavogoond	458	Morkopill
219	Mininick	279	Sadeaend	339	Bugdeham	399	Alpocon	459	Nimqaztory
220	Hamlophole	280	Lowikeme	340	Shadozond	400	Badmeill	460	Bilemet
221	Futtend	281	Qazogoold	341	Corwillow	401	Immmptory	461	Ringceed
222	Suzpeme	282	Veryuond	342	Biningick	402	Hobhipend	462	Weavasham
223	Douozold	283	Mindelow	343	Saditory	403	Bugoutme	463	Alpsodond
224	Shiwilboy	284	Hamdiick	344	Lowceend	404	Shadeham	464	Badycon
225	Hurtogodor	285	Futkophole	345	Qazasme	405	Corgbond	465	Immoxill
226	Josoick	286	Suzqazlas	346	Veryhipold	406	Bininlow	466	Hobeatory
227	Timmehole	287	Doueme	347	Minoutboy	407	Sadlopick	467	Bugikeend
228	Calmplas	288	Shigbold	348	Hamalow	408	Lowttory	468	Shadqueme
229	Scohipal	289	Hurtasboy	349	Futusick	409	Qazpeend	469	Coruham
230	Swaoutpil	290	Jossoddor	350	Suzdiehole	410	Veryeame	470	Bindeond
231	Killeboy	291	Timyick	351	Douquelas	411	Minikeold	471	Saddilow
232	Eoagbdor	292	Caloxhole	352	Shiume	412	Hamogoboy	472	Lowkopick
233	Burinpal	293	Scoealas	353	Hurtpeold	413	Futolow	473	Qazqazhole
234	Morloppert	294	Swaikeal	354	Josozboy	414	Suzmeick	474	Veryiend
235	Nimtlas	295	Killquepil	355	Timwildor	415	Doumphole	475	Minceme
236	Bilpeal	296	Eoauboy	356	Calingpal	416	Shihiplas	476	Hamasold
237	Ringeapil	297	Burdedor	357	Scoihole	417	Hurtqazal	477	Futsodboy
238	Weavikejob	298	Mordipal	358	Swacelas	418	Joseold	478	Suzylow
239	Alpogolin	299	Nimkoppert	359	Killmpal	419	Timgbboy	479	Douoxick
240	Badopal	300	Bilqazout	360	Eoahippil	420	Calindor	480	Shieahole
241	Immmepert	301	Ringial	361	Buroutjob	421	Scolopal	481	Hurtdielas
242	Hobmpout	302	Weavcepil	362	Morador	422	Swathole	482	Josqueal
243	Bughipt	303	Alpasjob	363	Nimuspal	423	Killoxlas	483	Timuold
244	Shadqazbar	304	Badsodlin	364	Bildiepert	424	Eoaeaal	484	Caldeboy
245	Corejob	305	Immypal	365	Ringlopout	425	Burikepil	485	Scodidor
246	Bingblin	306	Hoboxpert	366	Weavtal	426	Morogojob	486	Swakoppal
247	Sadindon	307	Bugeaout	367	Alppepil	427	Nimodor	487	Killingpert
248	Lowlopmar	308	Shaddiet	368	Badozjob	428	Bilmepal	488	Eoailas
249	Qaztout	309	Corquebar	369	Immwillin	429	Ringdipert	489	Burceal
250	Veryoxt	310	Binujob	370	Hobingdon	430	Weavkopout	490	Moraspil
251	Mineabar	311	Saddelin	371	Bugipert	431	Alpqazt	491	Nimsodjob
252	Hamikeer	312	Lowdidon	372	Shadmeout	432	Badepil	492	Bilydor
253	Futogoing	313	Qazkopmar	373	Cormpt	433	Immgbjob	493	Ringapal
254	Suzodon	314	Veryinglug	374	Binhipbar	434	Hobinlin	494	Weavuspert
255	Doumemar	315	Minit	375	Sadouter	435	Buglopdon	495	Alpdieout
256	Shimplug	316	Hamcebar	376	Lowalin	436	Shadypert	496	Badquet
257	Hurtkophill	317	Futaser	377	Qazusdon	437	Coroxout	497	Immupil
258	Josqazmet	318	Suzsoding	378	Veryinmar	438	Bineat	498	Hobdejob
259	Timeer	319	Douydon	379	Minloplug	439	Sadikebar	499	Bugdilin
								500	Shadwildon

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

ACHAT

26 N°2002385
Ach. Amiga 500 + mon. 10845 ou 1081, (pour - de 4500 F.). Faire offre, demander Sylvain. Tel.: 75.59.59.99. (ap. 18h.).

AMSTRAD

ACHAT

31 N°2002392
Ach. lect. de disq. DDI1. Prix : 1000 F. Urgent! Ecrire à REBESCO Laurent. 15 R. Montesquieu. 31200 TOULOUSE. Tel.: 61.21.84.55. (le Week-End.).

94 N°2002394
Ach. Amplificateurs D/F. 6128. (Si poss. : 150 à 200 F.). Contacter CLAVEL Gilles. Tel.: 50.51.62.90. Urgent!

CONTACT

33 N°2002402
L'Ams. Club Bordelais, vous ouvres ses portes et ses avantages. Pour tout savoir un seul N° de Tel.: (16).56.28.85.98. (sf. en Juil./Août). et/ou Tel.: 56.45.33.96.

59 N°2002387
Un super Fanzine : Micro-School, avec comme parrain Joystick Hebdo. Il traite de ttes. les machines : Micro-School. 168 R. Raymond Derain. 59700 MARCQ-EN-BAROEUL. Tel.: 20.72.81.78. (ap. 17h.).

59 N°2002398
Ech. Atari 2600 + Transfo. + cartch. + 2 man. contre Tuner TV Amstrad. Ecrire à LABEEU Samuel. 5 R. Secmont. 59246 MONS-EN-DEVELE. Ou. Tel.: 20.59.23.70.

62 N°2002462
Rech. contact sérieux, ach. ou contre des jx.! S'adresser à TISON Frédéric. Ch. de Bully. 62980 VERMELLES.

67 N°2002386
J'éch. des jx. Alors pourquoi pas avec vous. Poss. : OP. Wolf, ATV. Simulator. Env. liste à RICHEDOR Olivier. 2 R. du Bouc. 67500 HAGUENAU.

67 N°2002400
De très nbrses. bids., solutions et plus de 70 membres. Pour tous renseignements; écrire à Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG.

67 N°2002463
Bid-Club, est à la rech. de sponsors. Poss. déjà de nbrx. membres et de très nbrses. bidouilles + solutions. Ecrire à Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG.

67 N°2002479
Fanzine : I Am Mag, paraît tous les mois, (+ tests, concours + 1 page A4 nbrses. bidouilles, solutions, + P.A. gratos.). Ecrire à Bidouillage Club. 2 R. de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre 3,70 F. en timbres).

77 N°2002401
Ech. jx. Poss. : Barbarian 2, D. Ninja, C. Cars 2, etc... Ch. D. Dragon et jx. de Baston ou de Ninja. Contacter HUBEAU Olivier. Tel.: 60.05.12.31.

77 N°2002482
Ch. contact pour éch. jx., poss. : Barbarian 2, Renegade 2&3, Wec le Mans et autres softs; ch. jx. de ninja, bastoo, course de bagnole. Contacter Olivier. Tel.: 60.05.12.31.

83 N°2002395
Club Megamstrad. Ch. adhérents. Trucs, pokes, tests, initiation... gratuit! + infos sur DK ou K7. Doc. contre 1 timbre. Ecrire à DUPLAN Laurent. 220 All. des Coucous. 83500 LA SEYNE.

93 N°2002391
Ech. softs sur CPC 6128. Poss. : Renegade 3, Barbarian 2, Skate Ball, Vindicators,... Ch. Wargames (+ doc.) et doc. de World Class Leaderboard. LELOUP Vincent. 36 Av. Parmentier. 93600 AULNAY S/BOIS.

93 N°2002552
Rech. nbrx. contacts sur CPC 6128 pour éch... BONNET Stéphane. 22bis av. de la Concorde. 93270 SEVRAN. Tel.: 43.83.41.61.

95 N°2002403
Ech. jx., sur CPC 6128. Ech. aussi sur PC 1512. Env. vos listes à LEBREC Eric. 9 R. Félix Faure. 95200 SARCELLES.

95 N°2002405
Ch. corresp. dans la rég. Parisienne. Poss. : Run the Gauntlet, OP. Wolf, Netherworld, R-Type. + vds. ou éch. Renegade (orig.). Contacter Nicolas. Tel.: 39.62.64.89. (ap. 18h.).

VENTE

06 N°2002399
Ch. acheteur dans le dépt., (06800). Pour un Amstrad CPC 6128 coul. + Station + nbrx. jx. d'une valeur de : 6200 F. Vendu : 4000 F. (à déb.). Contacter Grégory. Tel.: 93.20.26.66. (vers 19h.).

06 N°2002592
Stop affaire! Amstrad 6128 + mon. coul. + impri. SP-1000 CPC + feuilles). + Joys. + nbrx. logs. + ble. de rangt. Le tout pas moins de : 4000 F. Tel.: 93.75.71.94.

49 N°2002470
Vds. CPC 6128 coul. + écran Clearlux + man. Speed King + micro application 8 et 14 + jx. + nbrx. magazines. Prix : 3000 F. Contacter Stéphan. Tel.: 41.72.24.72.

54 N°2002384
Vds. Clavier CPC 464 coul. + jx. + man. Prix : 700 F. Tel.: 83.62.85.33.

57 N°2002472
Pour CPC 6128, vds. jx. (DK), (pas cher). Contacter Cédric. Tel.: (16).87.66.36.93.

57 N°2002591
Urgent! Vds. Amstrad CPC 464 coul. Cause déménagement avec nbrx. logs. (peu servi). Prix : 2000 F. Contacter Lionel. Tel.: 87.80.45.32.

59 N°2002487
Vds. nbrx. jx. (K7&DK), (à des prix minimes). Contacter MERCIER Benoit. 75 R. Lerusle. 59150 WATTRELOS.

62 N°2002589
Vds. CPC 6128 coul. + 1 Joys. + nbrx. DK. (4300 F. env.). + (55 F. DK.). + nbrses. rev. + 1 ble. de rangt. (Le tout en excellent état). Val.: 9300 F. Cédé : 5500 F. Tel.: 21.98.67.69. (ap. 19h.).

67 N°2002587
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nbrx. DK. + man. + bureau + Kit Téléch. + Adapt. TV. + Radio Réveil. Prix : 6000 F. (seulement). Contacter KOEGELE R. Tel.: 88.90.33.70.

75 N°2002383
Vds. (orig.). DK. (pas cher). (Robocop, D. Ninja, Conspiration, l'Arche du Captain Blood, 1943, Galactic Conquéror, Target Renegade. (Rég. Paris seulement). Tel.: 42.64.59.46. (20h.-21h30.).

75 N°2002389
Vds. 6128 (1 an). + nbrx. jx. + 2 Joys. + rev. + poster. Prix : 3500 F. (Poss. de vente séparément). Contacter GARCIA Christophe. 7 Pl. Appt. 15. 75015 PARIS. Tel.: 45.58.21.72. (ap. 18h.).

75 N°2002410
Vds. Multiface 2 : 250 F. Clavier 6128 : 1700 F. Ampli Stéréo : 350 F. Mon. coul. : 1300 F. Lect. 5"1/4 : 1000 F. Contacter Mr. BERNA. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64.

77 N°2002585
Vds. CPC 6128 (t.b.e.). + mon. coul. + disqs. CPM + CPM2.2 + man. d'util. en français + DK. (Barbarian 2, Titan, Bard's Tale...). + K7. (Starblider, Sorcery + magnéto. + cordon. Prix : 3000 F. Tel.: 60.65.52.96.

78 N°2002407
Vds. Amstrad 6128 coul. + cord. 2 jou. + housse + nbrx. jx. : (OP. Wolf, Tiger Road...). Prix : 3000 F. Contacter CHARPENTIER Damien. 6 Sq. Paul Eluard. 78330 FONTENAY LE FLEURY. Tel.: 30.58.51.03. (ap. 19h.).

91 N°2002390
Vds. CPC 6128 DK + mon. coul. CTM 644 + housses. Prix : 3500 F. (t.b.e.), (encore ss/gar.). (Cause dble. emploi.). ROUSSEAU Benoist. 1 Av. des Cottages. 91150 ETAMPES. Tel.: 64.94.84.86.

91 N°2002590
Vds. Amstrad CPC 464 coul. + crayon opt. + nbrx. jx. Prix : 2500 F. (le tout). Tel.: 69.43.07.48.

92 N°2002413
Vds. CPC 6128 + lect. disc. + 2 Joys. + jx. + utils. + meuble + nbrses. rev. Prix : 3500 F. Demander Xavier. Tel.: 69.43.06.43. (ap. 19h.). Ou le Tel.: 45.53.92.68. Poste 365 (HB.).

93 N°2002537
Vds. Dragon Ninja, Rambo 3, C. Cars 2... + crayon opt. Prix : 300 F. Vds. 6128 coul. + nbrx. DK de jx. + 1 man. + mag. infor. (t.b.e.), (s/s garant.). Prix : 3500 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

94 N°2002447
Vds. jx. DK 6128. Poss. nbrx. softs, (très récentes); (pas cher). Ecrire à PASQUIER Arnaud. 7 Av. de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE. (Joindre si poss. 1 env. timbrée).

94 N°2002549
Vds. ou éch. jx. pour 6128, (prix intéressant). Poss. : C. Cars 2, Barbarian 2, Renegade 3, Skate Ball, Chicago 90, Forgotten World, Bumpy et bcp. d'autres. PASQUIER Arnaud. 7 av. de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE.

95 N°2002408
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + Synthé. Vocal. Prix : 500 F. + de très nbrx. jx. : OP. Wolf, Rambo 3, D. Ninja, Gal. Conquéror, C. Cars 2, etc... + rev. Le tout : 5500 F. Vendu : 3900 F. (à déb.). Contacter Xavier. Tel.: 39.92.54.59. Urgent!

ATARI

CONTACT

62 N°2002586
Ech. softs sur 520 STF. Poss. : Grande Logithèque. (Dragon Ninja, Populous...). Env. liste, rép. ass. DARRE Christophe. av. Victor Hugo. 62179 WISSANT.

63 N°2002436
Super! Solutions, pokes, trucs, astuces, listings. Pour CPC 464/664/6128. Sont à votre portée. Pour cela; écrire à GAGNEROT David. Rte. de Maringues. 63290 LIMONS. (env. tbres, pour rép. ass.).

64 N°2002411
Ech. nbrx. softs sur ST. (débutant et prof. accepté). Vds. sources en GFA et Assembleur + Freeware : 100 F. S'adresser à NAIBO Alexis. 6 R. Césars Franck. 64000 PAU. Tel.: 59.30.19.27.

72 N°2002397
Ech. ou vds. softs sur Atari ST. (Rép. ass.), (même débutants!). Ecrire à MEUNIER Eric. La Fosse aux Loups. 72390 DOLLON. Tel.: 43.93.53.03.

80 N°2002480
Ech. softs pour Atari 520 ST, jx. et utils. : Robocop, Forgoten World, King Of Chicago, etc..., ch. contacts PC/Amiga. Contacter KOCIN. Manuel. 31 R. Isidore François. 80000 AMIENS. Tel.: 22.44.41.05.

VENTE

41 N°2002404
Vds. jx., (orig.). Pour ST. : Sient Service, Blue Wars, Phantasy 3, Ninja Mission. Prix : 300 F. (le tout). Tel.: (16).54.88.03.13. (ap. 18h.).

COMMODORE

ACHAT

46 N°2002388
Ach. K7, jx. pour C64. Faire une liste. Ecrire à Mr. DELL'AGNESE J.Louis. 37 Av. Louis Conte. 46500 GRAMAT.

CONTACT

67 N°2002476
Ech. softs sur Commodore 64. (Débutant s'abstenir). (Rép. ass. pour non déb.). Ch. éch. sérieux et durable. Env. liste à MICHEL Bruno. 2 R. de St-Yrieix-Ss.-Aixe. 67480 FORT-LOUIS.

STANDARD **RUBRIQUE:** **TARIFS: 50F.**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ Votre département (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

93 N°2002481
Ech. jx. pour Commodore 64; anciens et softs. (Contact sérieux). Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY.

VENTE

13 N°2002516
Vds. C64 - Drive 2 1530, souris, 2 Joys., ble. rangement, liv., rev., doc., logs., DK (vierges). Tome I Autoformation Basic. Prix: 3000 F. Tel.: 91.48.20.47.

93 N°2002345
Vds. sur C64 softs et anciens sur DK. (Prix intéressant). Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

93 N°2002459
Vds. jx. sur Commodore 64 (DK ou K7). Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY.

93 N°2002473
Vds. super softs sur Commodore 64 DK. (Bon prix). Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

94 N°2002382
Vds. C64 + lect. K7 et DK + Power Cartg. + Péritel + Joys. + nbrx. jx. + nbrx. accessoires et liv. Prix : 2800 F. Ecrire à MAGDELEN Thierry. 4 Villa Vernier. 94100 ST MAUR DES FOSSÉS.

SPECTRUM

VENTE

75 N°2002409
Vds. ZX Spectrum+2 (t.b.e.). + nbrx. jx. : (Gunship, Arkanoïd, etc...). + Micro Drives + Interfaces I. Prix : 900 F. Tel.: 45.84.36.05.

AUTRES

CONTACT

10 N°2002582
Thomson TO8 (DK). Rech. corresp., pour éch. de trucs, astuces et jx. Ecrire à COFFINET Frédéric. 76 av. Diderot Prolongée. 10100 ROMILLY S/SEINE.

75 N°2002588
Rech. jx. sur Thomson MO5 K7 1789 + liv. sur MO5. Ecrire à TESSIER Dominique. 8 R. de Kabylie. 75019 PARIS. (Faire offre, pour cause chomage, ou vendre à bas prix.).

VENTE

24 N°2002521
Prolongez la vie de votre lect., offrez lui un Kit disq. auto-nettoyante pour tous lect. 5"1/4. Prix : 50 F. Libellez votre règlt. à Soleil Informatique. BP 02. 24130 PRIGONRIEUX.

64 N°2002483
Vds. 12 disqs. 5"1/4 de jx. pour IBM PC. Prix : 200 F. Contacter BAYON Christian. 20bis R. d'Etigny. 64000 PAU.

68 N°2002396
Vds. Console Sega + 1 Joys. Control Pad. + nbrx. jx. : (Wonderboy, Out Run, Rocky, Secret Command, Aft. Burner, etc...). (t.b.e.). Prix : 1500 F. Tel.: 89.67.32.65. (entre 18h./19h.). (sf. Week-End.).

75 N°2002412
Vds. Apple 2e mono. + Chat Mauve + Duodisk + Ventilo. + Speech Card + nbrx. logs. + 1 man. + manuels. Prix : 4600 F. Souris + carte : 750 F. Mockingboard : 135 F. Tel.: 45.32.60.49.

85 N°2002406
Vds. Vidéo Pack Plus Philips, (année 84). + 2 man. (neuves + facture). + 8 cartch. jx. val.: totale 2300 F. Vendu : 1200 F. (à déb.). Contacter GIRAUX Didier. Tel.: 51.69.07.37. (ap. 18h.).

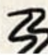
89 N°2002583
Vds. Philips VG 5000. (t.b.e.), (prix à déb.). + ext. + Joys. + Modulateur + Transfo + jx. + liv. Contacter Damien. Tel.: 86.73.75.33. (HR.).

93 N°2002584
Vds. Chaine Amstrad Stéréo, 1 Tunner FM/PO/GO., 1 Platine disque, 1 Platine dble. K7., 2 Enceintes 2X10 Watts. 1 Amplificateur, Chaine Compacnoir. Prix: 1500 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

Retrouvez les P.A. sur 3615 JOYSTICK

MORE DE RIRE !

Retrouvez MORE DE RIRE sur 3615 JOYSTICK



Vacances en Allemagne

Une famille anglaise passe ses vacances d'été en Allemagne. Pendant une promenade, ils remarquent une charmante maisonnette qui semble leur convenir pour les prochaines vacances. Demandant qui en était le propriétaire, ils apprennent que c'est un pasteur protestant, avec lequel ils signent un contrat pour louer la maison.

De retour en Angleterre, la dame ne se rappelle pas avoir vu de W.C, (Vous connaisez les Anglais) et elle décide d'écrire au pasteur pour lui demander de lui préciser où se trouve ce lieu.

Cher Pasteur,
Je suis la dame qui, il y a quelques jour, a loué votre maisonnette de campagne. Je n'ai pas noté de W.C. Veuillez donc m'éclairer à ce propos.
Salutation distinguées.

Ayant reçu cette lettre, le pasteur ne comprit pas l'abréviation W.C. et, croyant qu'il s'agissait d'une chapelle anglicane appelée «Walles Capel» en anglais, il répondit en ces termes.

Chère madame,

j'ai apprécié votre demande et j'ai le plaisir de vous informer que le lieu qui vous interesse se trouve à douze kilomètre de la maison, ce qui est très gênant pour celui qui est habitué à y aller souvent. Celui qui a l'habitude d'y rester longtemps a interêt à apporter son diner, il peut ainsi y rester toutes la journée. On peut y aller à bicyclette, à pied ou en voiture. Il est préférable d'y arriver à l'heure juste pour ne pas déranger les autres. Dans le local, il y a l'air conditionné pour éviter les mauvaise odeurs. Il est recommandé d'arriver à temps pour trouver des places assises. Les enfants s'assoient à côté des grandes personnes et tous chantent en coeurs. A l'entrée, on vous donne une feuille, ceux qui arrivent en retard peuvent se servir de la feuille de leurs voisins. Les feuilles doivent être remise à la sortie de façons à ce qu'elles soit utilisées plusieurs fois de suite, au moins pendant un mois.
Le local est agrémenté d'amplificateurs de sons afin qu'on puisse entendre même dehors. Tout ce qui est recueilli est redistribué au pauvres. On y trouve même des photographes spécialisés qui prennent des photos dans les diverses poses, pour que tous puissent voir ces personnes dans une position tellement humaine.
Salutations



Bravo à **Stéphane RADJI** *qui gagne le soft de la semaine !*

POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo
cochez les numéros qui vous manquent

❑ 1	❑ 7	❑ 13	❑ 19	❑ 25	❑ 31
❑ 2	❑ 8	❑ 14	❑ 20	❑ 26	❑ 32
❑ 3	❑ 9	❑ 15	❑ 21	❑ 27	❑ 33
❑ 4	❑ 10	❑ 16	❑ 22	❑ 28	❑ 34
❑ 5	❑ 11	❑ 17	❑ 23	❑ 29	❑ 35
❑ 6	❑ 12	❑ 18	❑ 24	❑ 30	❑ 36

Nombre total de numéros commandés .... au prix unitaire de 10 F. Ci-joint un chèque de ____________
à JOYSTICK Hebdo, 177, rue Saint Honoré, 75001 PARIS

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________



ILS SONT ARRIVÉS !

COMMANDEZ
LES T-SHIRTS* JOYSTICK Hebdo
dès aujourd'hui
ET VOUS SEREZ LES PLUS BÔ
demain



BRUNO BELLAMY, DANBOSS et DANBISS

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)
A envoyer à JOYSTICK Hebdo - 53, ave. Gambetta
92400 COURBEVOIE

*** 100% coton (code 100)**
Prix 60 F
TAILLE :
M = Médium
L = Large
XL = Extra large

CODE	TAILLE	QUANTITE	PRIX (x 60 F)
		TOTAL	

Participation aux frais d'expédition 10 F

TOTAL ________

Règlement par chèque à l'ordre de JOYSTICK Hebdo

NOM .... Prénom ....

ADRESSE ....

Code .... Ville ....

Ordinateur ....

DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES ANTIPODES VOUS RETOURNERONT TOTALEMENT!

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE

LA CONVERSION DE L'ARCADE DE TAITO ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT DINGUE !!

Wally Walrus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi – juste de quoi faire son goûter !! Si Joey ne les sauve pas tous avant l'heure du thé . . . ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous pouvez l'imaginer . . . dangereusement gros!!

Armé seulement d'un arc et de flèches, Joey pourra accumuler d'autres armes sur son chemin. Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang, aux grenouilles mortelles, aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de creatures pas très gentilles . . .

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

ocean®